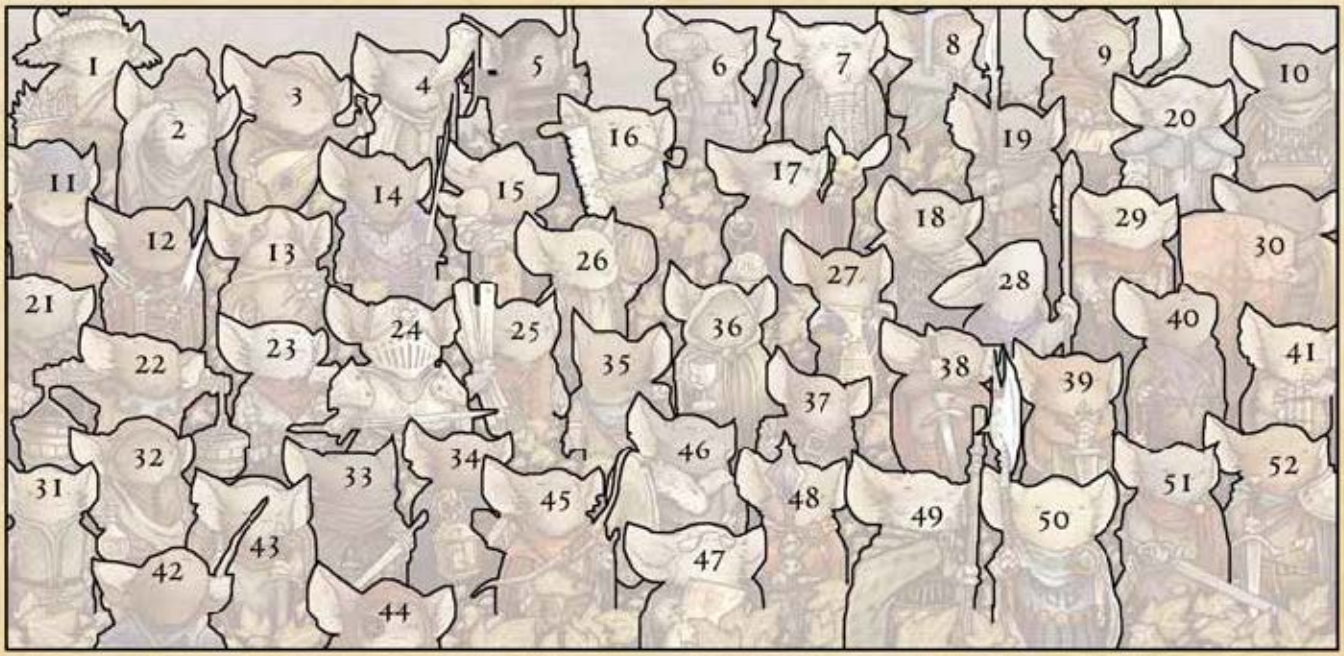
MOUSE GUARD
ROLEPLAYING GAME

FROM THE COVER...



1: GRAIN MERCHANT
2: QUIGGLY WILLOWROOT
3: LUTE PLAYER
4: TOOTH HORN BLOWER
5: AXE SOLDIER
6: BLACKSMITH
7: WEATHER WATCHER
8: AEREN
9: HARVESTER
10: LANDRA
11: COOK
12: CERISE
13: CARTOGRAPHER
14: SELA
15: MIRIBEL & BABY
16: CARPENTER
17: APIARY KEEPER
18: WALDON
19: CEDRIC
20: SPRUCETUCK'S GOVERNOR
21: THORNE
22: WATER CARRIER
23: STONE MASON
24: ARTUS THE ARMORED
25: GENEALOGIST
26: ALE BREWER
27: JUNE THE INN KEEPER
28: KENZIE
29: ISABEL
30: RAND
31: VINSON
32: APOTHECARY
33: ELYMIS
34: NORA
35: BERWYNN
36: ABIGAIL
37: LIETH
38: SAXON
39: LIEAM
40: SADIE
41: FAIRFAX
42: PEARSE
43: EWING
44: NIXSON
45: BASTIAN
46: DELVIN
47: LIBRARIAN
48: SIENNA
49: ANNIKA
50: GWENDOLYN
51: FEAGAN
52: ERWYNN

SUMÁRIO

Prefácio. 5

Tudo gira em torno disto. 7

A Guarda dos Ratos. 15

É por isso que lutamos. 41

A Missão 53

Resolução 85

Estações... 135

Os Territórios 167

Habitantes dos Territórios dos Ratos 191

Habilidades e Perícias 226

Traços..... 256

Exemplos de Missões. 271

Recrutamento 297

Índice 314

Referência 320

CRÉDITO

CONCEITO E QUADRINHOS MOUSE GUARD David Petersen

DESIGN DO
JOGO DE RPG MOUSE GUARD
Luke Crane

ARTE DO JOGO DE RPG MOUSE GUARD David Petersen

EDIÇÃO
Thor Olavsrud, Luke Crane, Mark Smylie, Johanna Novales, Joseph Phillip Illidge

TESTE DE JOGO

Alexander Newman, Radek Drozdalski, Mayuran Tiruchelvam, Thor Olavsrud, Chris Allingham, Danaher Dempsey, John Stavropolous, Michaelthrax, Carly Bogen, Jason Ellis, David Petersen, Morgen Dukes, John Duggan, Edward Duggan, David Fox, Michael Fox, Sydney Fox, Kraig Halmer, Mark Allison, Peter Aronson, Jeremy Beakley, Eric Boyd, Robert Chilton, Ken Collins, Jason Furedy, Eric Hayden, David Lely, Micah Shaeffer, Aaron Stewart, Paul Beakley, Mike Lucas, TJ McCrea, Iain Grant, Mark Reid, Adam Drew, Rich DiTullio, William Ritchey, Pedro Amador-Gates, Daniel Heacox, J.R. Misitano, Joshua Moretto, Jacob Peterson, Rachel Walton, Phil Walton, Don Corcoran, Joanna Corcoran, Will Hashem, Cory Drew, Chris Smith, Matt Grossman, Matt Coburn, Katie Coburn e Dave Cleaver. Pedimos desculpas a qualquer rato que esquecemos!

MUITO OBRIGADO

Clinton R. Nixon, Mark Smylie, David Petersen, Jared Sorensen, Carly Bogen, Alexander Newman, Radek Drozdalski, Mayuran Tiruchelvam, Thor Olavsrud, Chris Allingham, Nicole Fitting, Megan McFerren, Ben Lehman, Michael S. Miller e Devin Binger.

O Jogo de RPG Mouse Guard.

Conteúdo do jogo ©2008 Luke Crane. Todos os direitos reservados. Ilustrações e conteúdo de quadrinhos ©2008 David Petersen.

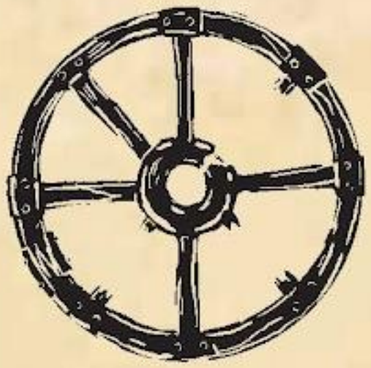
Mouse Guard é uma marca registrada de David Petersen. Burning Wheel é uma marca registrada de Luke Crane. O logotipo ASP é uma marca registrada da Archaia Studios Press.

Impresso na China.

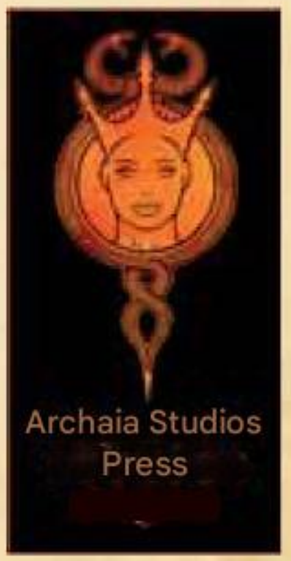
SBN: 1-932386-88-2
ISBN-13: 978-1-932386-88-2

Archaia Studios Press, 586
Devon Street, 3º andar, Kearny, NJ
07032-2804

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
Primeira Impressão



A Roda em Chamas



www.aspcomics.com
www.mouseguard.net
www.burningwheel.com

PREFÁCIO

No chão do meu quarto de infância, esbocei três ratos que mudariam minha vida. Embora eu pense nos ratos como criações minhas, eu os baseei nos traços de personalidade distintos dos meus amigos. Ao longo de nossas vidas adolescentes, meus amigos e eu nos sentávamos nos porões e sótãos uns dos outros, jogando dados e imaginando mundos muito diferentes daquele de Flint, Michigan, onde todos vivíamos na época. Foi uma fuga maravilhosa. Exploramos interpretar personagens que às vezes eram muito parecidos conosco em personalidade e às vezes muito diferentes. Foi um dispositivo interativo de narrativa que, acredito, aprimorou minhas ideias sobre como contar uma história.

Então, não demorou muito para que tentássemos jogar Mouse Guard como um RPG. Eu dirigia o jogo e oferecia situações e personagens opostos que agora estão totalmente consolidados nos quadrinhos de Mouse Guard. Pude ver como meus amigos achavam que meus personagens reagiriam a um mundo onde tudo era maior do que eles e eles eram as presas mais procuradas

Para mim, Mouse Guard é mais do que sobreviver em condições adversas. É sobre prosperar nelas. É sobre caráter: o tipo de sacrifício que deve ser dado pelo excepcional para dar paz ao comum. É sobre relacionamentos: amigos que têm o mesmo objetivo, mas discordam sobre como alcançá-lo. E é sobre aventura: ratos correndo para batalhas emocionantes contra inimigos com pelo menos o dobro do seu tamanho.

Luke Crane foi magistralmente capaz de pegar as coisas importantes sobre Mouse Guard, em sua essência, e moldar seu sistema de RPG Burning Wheel em torno delas. Suas novas técnicas rejeitam a ideia de personagens movidos por estatísticas e jogadas de dados de sorte, e se concentram na verdadeira construção do personagem. Este não é um jogo de fantasia em que vocês simplesmente são ratos; é um jogo que leva em conta as ideias de como a sociedade dos ratos é mostrada em Mouse Guard. Luke me pediu para preencher as lacunas de informação necessárias para um RPG que ainda não estavam presentes na série de quadrinhos, e estou muito satisfeito em dizer que essas ideias geraram novas histórias

Que você, sua família e amigos se divirtam jogando no mundo de Mouse Guard!

—David Petersen, Michigan, 2008

ISTO VOLTA AQUI

A morte é uma arma tão poderosa
quanto uma fuga fácil. Heróis
podem se transformar em lendas.
Lendas em mitos. Mitos
alimentam novos heróis.

- As últimas palavras registradas de Blach Ave, Campeão da Guarda dos Ratos

Bem-vindo ao RPG Guarda dos Ratos. Neste jogo, você assume o papel de um herói rato lutando contra a natureza, as estações e sua própria natureza de rato. Usando as instruções apresentadas neste livro, você e um grupo de amigos podem se sentar juntos e jogar uma série de aventuras como as retratadas nos excelentes quadrinhos Guarda dos Ratos, de David Petersen.

Para jogar, você precisará de duas a seis pessoas, alguns lápis, papel, cerca de 10 dados de seis lados e uma cópia deste livro. Um jogador assume a função de interpretar os antagonistas, personagens coadjuvantes, cenário e cenário. Este jogador é chamado de Mestre do Jogo ou Mestre. Os outros jogadores assumem o papel de personagens ratos guardas individuais. Eles são a patrulha

O trabalho do Mestre é transformar os personagens camundongos de guarda dos jogadores em heróis. Como ele faz isso? Desafiando os jogadores com obstáculos colocados em seu caminho. É somente superando desafios difíceis e passando pelo fogo do conflito que os personagens dos jogadores podem se tornar heróis.

ESTRUTURA DO LIVRO

Há 12 capítulos neste livro. Esta introdução nos inicia e apresenta os fundamentos do jogo Mouse Guard. Em seguida, no capítulo Mouse Guard, analisamos os personagens Mouse Guard em detalhes. Em seguida, nos aprofundamos no que motiva o Guarda em It's What We Fight For. A Missão detalha como jogar uma sessão completa do jogo. A Resolução descreve como determinar o resultado de situações perigosas nas quais o Mouse Guard frequentemente se envolve. As Estações, os Territórios e os Habitantes dos Territórios pegam uma parte do cenário Mouse Guard e apresentam como usá-la no jogo. Habilidades, Perícias e Traços ilustram as regras para perícias e traços individuais. Esses capítulos também descrevem como melhorar perícias e traços e ganhar novos. O capítulo Missões de Exemplo fornece três missões pré-escritas que você e seus amigos podem jogar. Ele também contém 12 personagens de exemplo que você pode usar nas missões de exemplo ou em missões que você mesmo criou. Por fim, o Recrutamento fornece instruções sobre como fazer seu próprio rato de guarda.

Começando

Para jogar, pelo menos um jogador na mesa terá que ler os capítulos Mouse Guard, It's What We Fight For, Mission e Resolution. Ele pode consultar o livro e ensinar os outros jogadores à medida que o jogo avança. Recomendo que você também leia e use o capítulo Sample Missions.

Você pode consultar todo o resto do jogo.

Usando este livro

Este livro usa vários truques para ajudar você a entendê-lo e navegá-lo. O texto é escrito para se dirigir ao Mestre ou aos jogadores em momentos específicos e referências codificadas por cores são usadas para que você saiba para onde precisa ir.

Quando você vê Celanawe, o texto está falando diretamente com os jogadores. "Você" significa "você, o jogador". Se você vir este ícone no topo de uma seção do livro, os parágrafos a seguir também são endereçados ao jogador.

Quando você vê Gwendolyn, o texto está falando diretamente com o Mestre. "Você" significa "você, o Mestre". Se você vir este ícone no topo de uma seção do jogo, os parágrafos a seguir são endereçados ao Mestre

Nenhuma das seções é restrita. Jogadores e Mestres devem ler todas as seções. Os ratos estão lá para ajudar a ensinar o que você precisa fazer durante o jogo.

Este ícone indica que o parágrafo contém uma regra importante do jogo. É uma chamada usada para facilitar a referência visual.

Os parágrafos sem adornos também são importantes. Eles contêm comentários gerais e conselhos para todo o grupo. Eles são necessários para jogar e todos devem lê-los.

Referências

Além disso, quando um capítulo é mencionado no texto, ele se parece com isto: Revoga sobre Isto. Quando uma seção de um capítulo é mencionada, ele se parece com isto: Estrutura do Livro. E, por último, quando um título específico sob uma seção é mencionado, ele se parece com isto: Introdução.

RPG

Este é um RPG. RPGs são peculiares e únicos. Eles exigem muita imaginação e investimento dos jogadores. Essa contribuição criativa também é o que torna os RPGs excelentes. Podemos envolver nossa imaginação em uma variedade de situações interessantes e explorá-las.

Cada jogador assume um papel neste jogo - os jogadores têm seus personagens, o Mestre tem seus antagonistas e personagens coadjuvantes. No jogo, você decide o que seu personagem está fazendo e com quem ele está falando. É como atuar

um papel em uma peça ou filme, exceto que não há roteiro. Entre as tomadas, jogamos dados e fazemos algumas anotações em vez de ficarmos sentados em nossos trailers ou esperando fora do palco.

Performance

Ao interpretar seu personagem, decida uma voz para ele e uma atitude. Crie um maneirismo único que o incorpore. Use a voz e o maneirismo para descrever as ações do seu personagem no jogo.

Primeira e Terceira Pessoa

Existem duas maneiras de descrever as ações do seu personagem no jogo: primeira pessoa e terceira pessoa.

Primeira pessoa significa que você descreve as ações do seu personagem usando eu, meu e mim: "Eu vou até a pousada para encontrar Kenzie."

Terceira pessoa significa que você descreve as ações do seu personagem usando ele ou ela, dele ou dela: "Ele vai até a pousada para encontrar Kenzie. Ele pede uma bebida e conta a ele o que acontece."

Qualquer forma de performance ou descrição é aceitável no jogo.

Rolagens e Testes

Além de representar o comportamento do seu personagem, você rola dados para determinar o resultado das ações dele. Os dados são rolados quando seu personagem é testado - quando ele precisa superar um obstáculo.

Na descrição das regras, você verá o termo teste usado. Significa simplesmente rolar os dados.

Controle

Na maioria das vezes, você controla o que seu personagem faz e não faz. Você pode descrever no que ele é bom, quais são suas peculiaridades e no que ele não é tão bom.

De vez em quando, você perderá o controle do seu personagem por um momento. Quando você tenta fazer algo e falha no teste, o Mestre assume o controle e descreve algo que deu errado

errado. Ele pode contar a todos sobre algo que seu rato fez que foi equivocado ou até ruim. Ou ele pode descrever um efeito imprevisto que suas ações causaram. Ele pode te criticar por um momento. É doloroso, mas novos problemas aumentam a diversão do jogo.

O sucesso e o fracasso nas rolagens são descritos em detalhes no capítulo Resolução.

Histórias Não Planejadas

Quando iniciamos uma sessão de jogo para Mouse Guard, ninguém sabe exatamente como ela vai terminar, nem os jogadores nem o Mestre. Sabemos que usaremos nossos personagens e que o Mestre nos dará uma missão. Esse é o começo. A partir daí, a história vai se revirando com base nos resultados das rolagens no jogo. Assim que a missão for concluída (ou não for concluída), paramos e olhamos para trás, para a sessão. Só então podemos ver a história que criamos.

Revezando-se

Ao jogar com seu personagem, seja educado e respeitoso com todos os outros na mesa. Se seu personagem estiver bravo, você não deve usar isso como desculpa para ficar bravo ou ser maldoso com os outros jogadores. Certifique-se de que todos tenham a chance de falar; certifique-se de que todos tenham a chance de estar sob os holofotes.

Quando alguém tem os dados e está prestes a rolar, o resto da mesa deve ficar quieto e atento. É a vez desse jogador contribuir para a história. Antes de rolar, ele descreve o que seu personagem está fazendo. Todos param, ouvem e o apoiam.

Passando os Holofotes

É trabalho do Mestre passar os holofotes e garantir que todos os jogadores tenham a oportunidade de contribuir e brilhar.

Se você não tem nada a contribuir para uma cena específica, tudo bem. Ofereça algumas palavras de incentivo e pergunte aos outros jogadores o que eles estão fazendo.

Conversa na Mesa

Quando você joga um RPG como Mouse Guard, você não passa a sessão inteira "no personagem". Você tem momentos de caracterização intercalados com ouvir os outros jogadores, rolar dados, verificar regras e conversar na mesa.

Conversa na mesa é o nosso termo para dar conselhos e apoio aos outros jogadores sobre o jogo. Os conselhos não vêm do seu personagem, vêm de você!

A conversa à mesa é importante neste jogo. Vocês devem dar conselhos uns aos outros e conversar sobre as melhores estratégias. No entanto, sejam educados e respeitosos. Não mandem em outro jogador. Se ele não quiser seus conselhos, deixe-o escolher seu próprio caminho. E nunca interrompa o desempenho de outro jogador com sua conversa à mesa. Sempre ouça primeiro e depois discuta.

ESTRUTURA DO JOGO

Uma única sessão dura de duas a quatro horas. Durante o curso de uma sessão, os jogadores usam seus personagens ratos de guarda para completar uma missão apresentada pelo Mestre. As missões consistem em uma série de obstáculos a serem superados e problemas a serem resolvidos. Esses obstáculos e problemas são resolvidos testando as habilidades dos personagens. Os resultados desses testes determinam para onde o jogo vai a seguir.

As estações dos Territórios afetam a Guarda e suas missões. À medida que você joga mais e mais missões em várias sessões, as estações do jogo mudam, assim como as missões da Guarda

Este jogo deve ser jogado por seis a oito sessões de duas a quatro horas cada. Isso deve ser tempo de jogo suficiente para levar os personagens por um ano inteiro nos Territórios. Você pode jogar menos ou mais sessões, se quiser; isso é apenas uma recomendação.

FOLHAS DE PAPEL

Cada jogador deve manter uma ficha escrita de seu personagem. As fichas de personagem são fornecidas no final deste livro e para download em burningwheel.com para esse propósito. Os personagens em Mouse Guard evoluem e crescem conforme o jogo avança. Use um lápis para marcar a ficha para que você possa fazer alterações.

Ao ler o livro, tenha uma ficha de personagem à mão. Ela fornece uma referência rápida de como a maioria das regras do jogo interagem.

DADOS

Para decidir o resultado dos testes no jogo, rolamos vários dados - geralmente de três a seis. O número de dados rolados depende de quão habilidoso seu personagem é em uma área especifica, quanta ajuda você tem e alguns outros fatores.

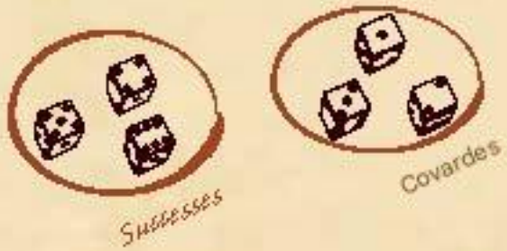
Dados de Seis Lados

Mouse Guard usa dados comuns de seis lados para todas as rolagens

Sucessos e Covardes

Em cada jogada, cada dado conta como seu próprio resultado. É um "sim" ou um "não". Um sim é chamado de sucesso. Quanto mais sucessos, melhor. Qualquer dado que resulte em "não" é um traidor da sua causa e não conta para o sucesso. Chamamos esses dados de covardes

Um resultado 4, 5 ou 6 em um dado é um sucesso. Um resultado 1, 2 ou 3 é um covarde!



Sucessos

Quando um dado sai 4 ou mais, chamamos isso de sucesso. Depois que os dados forem rolados, conte todos os seus sucessos.

> Rolando um punhado de cinco dados, minha sorte me dá um resultado 1, 2, 2, 4, 5. Dois dos dados sairam 4 ou 4, então eu rolei dois sucessos.

Quando um jogador rola dados, ele precisa de sucessos para passar nos testes definidos diante dele no jogo.

O Pequeno S

Às vezes, você verá um número listado como "2s". Isso é uma abreviação de "dois sucessos". Os sucessos representam dados já rolados que deram sucessos. É assim que nós

Descreva os banimentos para suas jogadas. "+1s" significa que, após rolar, se você passar no teste, você adiciona outro sucesso.

+ D/-D

+1D, +2D, etc. significa que você adiciona o número indicado de dados à sua habilidade ou perícia antes de rolar os dados

-1D, 2D, etc. significa que você subtrai o número indicado de dados da sua habilidade ou perícia antes de rolar os dados.

Margem de Sucesso

Conforme você continua lendo, verá o termo margem de sucesso. Por exemplo:

> Reduza a disposição do seu oponente pela sua margem de sucesso.

Margem de sucesso é um termo do jogo que significa "conte cada sucesso extra sobre o que você precisava e use esse número."

> Se você precisava de três sucessos, mas obteve cinco, você tem uma margem de sucesso de 2.

Margem de Falha

Margem de falha é o oposto de margem de sucesso. Significa que você conta o número de sucessos pelos quais você errou e usa esse número.

> Se você precisava de três sucessos e não obteve nenhum, você tem uma margem de falha de 3.

TERMOS

Eu uso o termo rato de guarda no texto das regras como o termo genérico para qualquer rato na Guarda. Ele não se refere especificamente a um rato de nível.

Eu também uso a voz masculina - ele, dele, dele - nas regras. Há tantas jogadoras quanto Jogadores masculinos de Mouse Guard, mas escolhi usar a voz masculina por dois motivos. Primeiro, é simples e fácil. Segundo, o personagem principal da série, Lieam, é um menino rato.

OS QUADRINHOS

Ao projetar e escrever este jogo, tentei me inspirar e seguir dicas diretamente dos quadrinhos de Mouse Guard. Quadrinhos e jogos são duas mídias diferentes, mas nas regras deste jogo, finjo que os quadrinhos são um jogo. Imagino que os personagens sejam controlados pelos jogadores. Dessa forma, a ação nos quadrinhos é um ótimo exemplo de como você pode jogar o jogo.

CÂNONE

Cânone se refere à história como ela aconteceu nos quadrinhos. Algumas coisas no seu jogo podem ser diferentes dos quadrinhos ou podem até mudar os eventos ou os personagens. Tudo bem!

Depois que o jogo começar, ele é seu. Não precisa seguir a história dos quadrinhos. Você pode usar os personagens e os eventos como quiser, desde que esteja de acordo com o clima de Mouse Guard como um todo

A GUARDA DO RATO

Salve todos aqueles que são capazes,

qualquer rato pode.

Qualquer rato fará.

Mas a Guarda prevalece.

- Provérbio do Rato

Este capítulo detalha a história e o papel da Guarda do Rato nos Territórios. Ao ler, você encontrará uma história da Guarda; uma descrição de sua base, Lockhaven; o Juramento da Guarda; e uma descrição dos vários deveres da Guarda.

Depois disso, analisamos um personagem da Guarda do Rato, descrevendo os elementos usados no jogo e apresentando a mecânica básica de cada parte. Este capítulo é uma introdução ao jogo. Muitas das regras são descritas em detalhes posteriormente, mas todos os princípios básicos do jogo são fornecidos na seção seguinte. Você não precisa ler adiante se houver algo que não entenda. As regras são apresentadas aos poucos

UMA BREVE HISTÓRIA DA GUARDA DOS RATOS

Em um passado não muito distante, os ratos viviam em pequenas cavidades de árvores, sob troncos, em rachaduras de madeira e outros lugares rebeldes e esquecidos. Eles viviam espalhados pela natureza, sem comunidade ou apoio. Eram caçados por predadores, sujeitos a condições climáticas adversas e tinham poucos suprimentos para sustentá-los diante de calamidades. Na verdade, esses ratos tinham muito mais probabilidade de perecer por depredação, exposição, doença ou fome do que viver uma vida longa e próspera.

Contra as forças avassaladoras da natureza, alguns grupos díspares se posicionaram. Eles reivindicaram um punhado de trechos seguros de áreas selvagens. À medida que a notícia desses refúgios seguros se espalhava, outros ratos afluíam a eles. O assentamento mais famoso cresceu rapidamente de um esconderijo para um posto avançado, para uma fortificação e, finalmente, para uma cidadela - muralhas fortificadas que cercavam uma cidade próspera, defendida por um guarda dedicado. Este lugar agora é chamado de Lockhaven e é o centro do que é conhecido como Territórios dos Ratos

À medida que Lockhaven se tornava cada vez mais seguro, seus guardiões buscavam outros assentamentos. No início, os lockhavenitas tentavam trazer todos que encontravam de volta à segurança de sua cidade. Muitos vieram, mas muitos também não. Outras comunidades, talvez menos seguras, mas ainda prósperas, haviam se formado na natureza. Eles estavam relutantes em deixar o que haviam começado, apesar de sua posição precária.

Houve um debate entre os guardiões de Lockhaven. O que fazer com esses outros assentamentos? Deveriam ser movidos à força? Deveriam ser abandonados?

No final, os guardiões decidiram que havia apenas uma resposta verdadeira: Lockhaven deveria usar sua força para defender e apoiar essas comunidades. Todos os ratos devem prosperar ou todos os ratos fracassarão.

Portanto, esses guardiões partiram para os assentamentos distantes, marcando caminhos e observando quais direções lhes davam mais cobertura, melhores pontos de vista e rotas mais rápidas

Esses ratos corajosos e altruístas rapidamente se tornaram conhecidos como a Guarda dos Ratos. À medida que seu número crescia e sua proteção era ampliada e se tornava confiável, os assentamentos distantes de fato prosperavam.

A própria Lockhaven também mudou. Tornou-se menos uma cidade movimentada e mais um polo central para a Guarda. Eventualmente, a Guarda assumiu completamente a administração da cidadela.

O primeiro rato a organizar a defesa de Lockhaven foi uma fêmea. Depois disso, manteve-se a tradição de que a Guarda fosse comandada por uma fêmea, que recebeu o posto de Matriarca

Ela é responsável pelos assuntos internos, governando os ratos de Lockhaven e definindo as missões e patrulhas da Guarda. A Matriarca determina os postos da Guarda, quais tarefas as patrulhas devem cumprir e quais áreas nos Territórios precisam de mais atenção. Abaixo dela, há um grupo de capitães e administradores que a auxiliam nas operações diárias e nos planos de longo prazo.

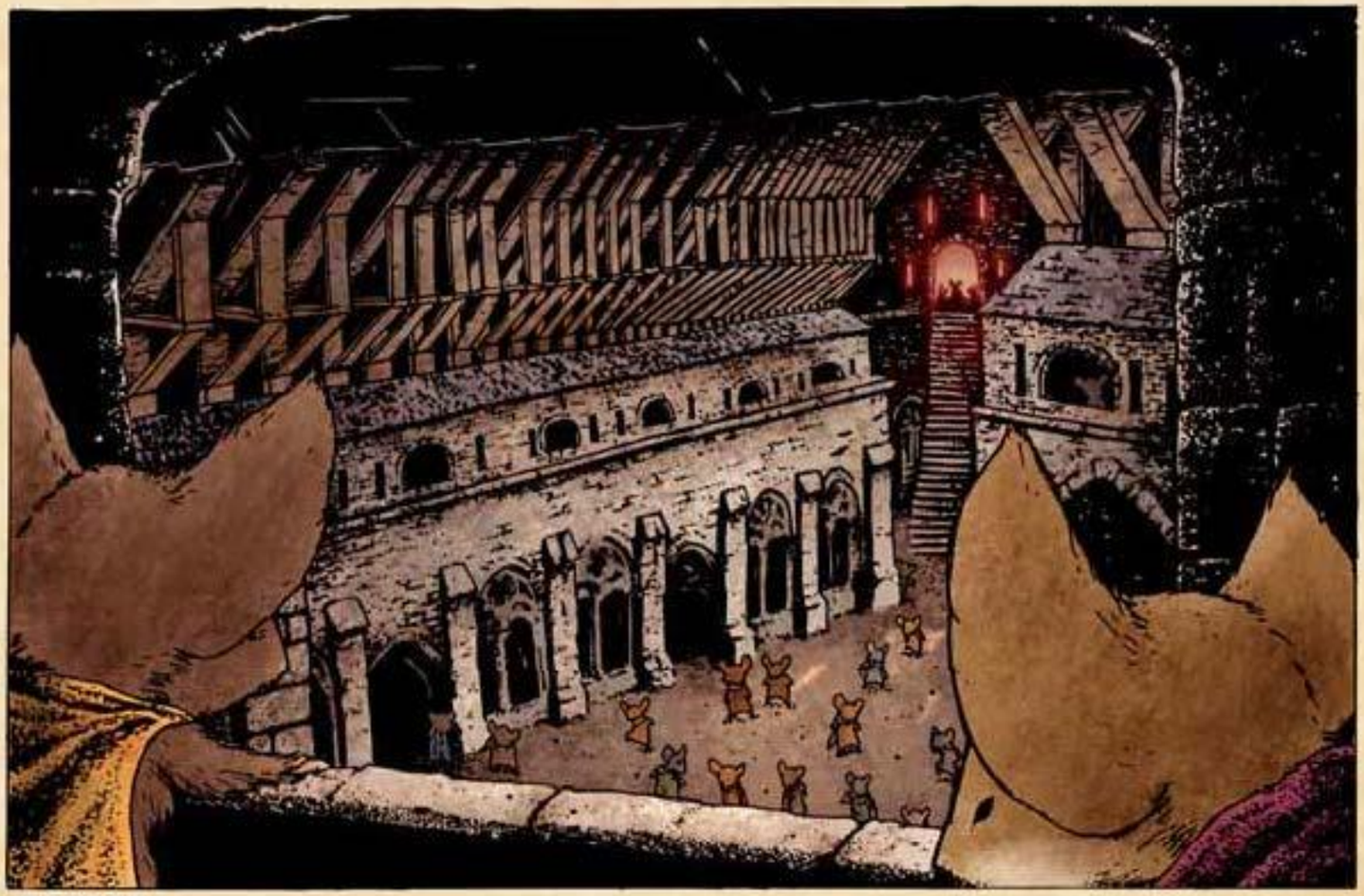
Nas terras selvagens entre os assentamentos, todos os ratos concordam: a Guarda dos Ratos é a lei. Mas, nas cidades dos ratos, a Guarda só tem a autoridade permitida pelo governo da cidade. A maioria dos assentamentos acolhe ratos-guarda, mas muitos se submetem aos seus próprios ratos-lei e protetores. Alguns lugares até forçam os ratos-guarda visitantes a entregar suas armas nos portões de seus assentamentos

A Guarda é responsável por sua própria sobrevivência como organização. Embora seja apoiada por várias cidades com presentes e doações, ela recebe notithes ou impostos. A Guarda dos Ratos assume seus deveres como obrigações sagradas. Se todos os ratos nos Territórios lhes dessem as costas, esses guardiões altruístas ainda gastariam seu último suspiro defendendo-os e protegendo-os.

Lockhaven

Lar da Guarda dos Ratos, Lockhaven é esculpida profundamente na pedra. Apenas a face coberta de hera de Lockhaven é visível do lado de fora.

Lockhaven serve como base de operações para a Guarda e não é mais uma cidade de verdade. Embora existam cidadãos ratos que vivem lá, eles são



Convidados da Guarda. A Guarda estende seus convites a ratos e famílias habilidosos e confiáveis.

Alimentos básicos são armazenados em abundância, enquanto alimentos preparados são feitos conforme a necessidade, pois não se sabe quantos serão alimentados em um determinado dia. Lockhaven é conhecida pelo gaboron: um pão denso cheio de sementes, frutas e nozes. Ele viaja bem e permanece quente por muito tempo depois de assado.

Tecidos tecidos e costurados são importantes para os ratos de Lockhaven. A Guarda é conhecida por suas capas, que precisam ser quentes e duráveis, pois são a principal peça de roupa de um rato de guarda.

Lockhaven também abriga uma colmeia de abelhas. Os ratos colhem o mel para alimentação e a cera para bens e fins medicinais. Para fazer isso, o Apicultor usa fumaça para encantar as abelhas. As abelhas também servem como um impedimento natural para outros predadores.

O JURAMENTO DO GUARDA

O seguinte é o juramento que todos os camundongos devem fazer quando são introduzidos nas fileiras da Guarda:

Nós, como Guarda,
oferecemos tudo o que somos para proteger a santidade de nossa espécie, a liberdade de nossos parentes e a honra de nossos ancestrais. Com conhecimento, espada e escudo, realizamos esses feitos, nunca colocando um camundongo solitário acima das necessidades de todos, ou o desejo próprio acima do outro. Nós nos esforçamos para nada menos do que servir ao bem maior

OS DEVERES DO GUARDA

DOS RATOS

Os ratos da guarda são responsáveis por patrulhar os Territórios, encontrar caminhos, abrir novas trilhas, entregar correspondências, escoltar ratos com segurança entre os assentamentos, observar o clima, afugentar predadores, resgatar ratos encalhados, mediar disputas e manter as fronteiras de odores.

Patrulhando

A Guarda nunca sabe quando será necessária ou onde, então a Guarda patrulha os caminhos conhecidos e visita cidades para oferecer seus serviços. As patrulhas têm como objetivo inspecionar os Territórios e manter a Guarda circulando entre os assentamentos. Os ratos da guarda costumam passar mais tempo longe de Lockhaven do que dentro dele. Eles vivem em campo aberto. Eles ficam para visitas curtas nos assentamentos antes de seguirem em frente. Uma patrulha normalmente terá uma rota que segue ou um itinerário deixado em Lockhaven para que o guarda do portão de Lockhaven possa mantê-lo sob controle.

Busca de Caminhos e Limpeza

O clima e o crescimento podem tornar uma rota antes transitável e segura inutilizável. A Guarda limpa caminhos para ratos e os torna menos convidativos para predadores

Abrindo Trilhas

Há momentos em que novas trilhas e caminhos precisam ser feitos. A Guarda envia ratos não apenas para abrir o caminho, mas também para garantir que ele atenda a um padrão: os caminhos devem fornecer cobertura, muitos lugares para se esconder, acesso a comida e água, etc.

Entregando Correspondências

Mensagens dos chefes de cidade, da Matriarca da Guarda ou ratos comuns da cidade precisam ser entregues. Como há poucos meios de comunicação entre os assentamentos, a Guarda levará mensagens de uma cidade que eles desejam para uma cidade que planejam visitar em seguida. Eles geralmente não se dirigem a um assentamento especificamente para entregar uma mensagem, a menos que seja de vital importância.

Escolta

É dever da Guarda garantir a passagem segura de um assentamento para outro. As viagens podem levar vários dias, então os ratos da guarda devem ficar de vigia durante a noite e ser capazes de procurar comida, se necessário. Na maioria das vezes, eles estão escoltando carregamentos de mercadorias, mas às vezes os ratos da guarda levam ratos para outros assentamentos - dignitários, ratos que prestam serviços ou apenas ratos que desejam visitar outro assentamento

Vigilância do Tempo

Durante a patrulha, é função do rato da guarda ficar de olho no clima. Ele deve relatar quaisquer sinais de perigo ao assentamento mais próximo, para que todos possam estar preparados para o mau tempo. O Guarda sabe que, quando o mau tempo chega, há mais chances de problemas.

Caçando Predadores

O Guarda deve lidar com os animais que ameaçam os ratos. Isso pode significar caçar predadores, matar seus filhotes ou arruinar suas tocas.

Houve momentos no passado da Guarda (mais recentemente, a Guerra de Inverno de 1149) em que a Guarda ousou guerrear contra uma espécie. Em 1149, um senhor das doninhas decidiu invadir os Territórios. Ele queria capturar os ratos e criá-los para alimentação. Gwendolyn, a atual Matriarca da Guarda, sentiu que uma guerra em grande escala era necessária para expulsar as doninhas dos Territórios. Foi uma vitória duramente conquistada.

Resgatando Ratos

Cabe à Guarda ajudar ou resgatar ratos que se meteram em encrenca na natureza. Ratos comuns não são bem treinados o suficiente para ficar expostos por muito tempo, então missões de resgate são bastante comuns.

Disputas de Meditação

Alguns governadores, prefeitos e ratos de conselho convocam ratos da guarda para atuarem como mediadores e árbitros em disputas entre suas cidades.

Mantendo a Fronteira do Odor

A Fronteira do Odor é uma linha irregular que atravessa as fronteiras sudoeste e nordeste dos Territórios. Ao longo dessas fronteiras, a Guarda despeja uma mistura especialmente preparada que simula a

Lobos farejadores e outros animais usam para marcar território. Os ratos científicos de Sprucetuck preparam uma mistura estranha para criar um cheiro que os lobos e raposas tendem a respeitar. Não é totalmente eficaz, mas funciona bem o suficiente para manter a maioria dos predadores gigantes fora dos Territórios.

A Guarda o repõe completamente duas vezes por ano e realiza pequenas manutenções ao longo do ano.

A PATRULHA

Você e os outros jogadores escolherão ou criarão personagens e, juntos, formarão uma patrulha. Patrulha é o nosso termo para uma equipe de ratos guardas enviados aos Territórios para ajudar, resgatar, corrigir erros e lutar o bom combate.

Ao escolher seus personagens, conversem entre si sobre quais papéis vocês estão interessados em desempenhar. Alguém vai querer ser o rato durão e outro vai querer ser o cientista. Outro jogador vai querer interpretar um líder, enquanto outro estará interessado em interpretar um rato manso (um novato na Guarda dos Ratos).

Tente escolher papéis diferentes; tente não atrapalhar uns aos outros. Vocês precisam ser uma equipe unida para superar todos os problemas que enfrentarão na estrada.

Kenzie, Saxon, Lieam e Sadie fazem parte de uma patrulha. A jogadora de Sadie perde a primeira sessão, então ela não aparece no início da história em quadrinhos. Mas achamos que Sadie é uma personagem muito legal no geral. Vamos usá-la como exemplo no restante desta seção

EXEMPLO DE RATO DE GUARDA

Um personagem em A Guarda Ratinha tem uma variedade de descrições e habilidades associadas a ele. Abaixo está um exemplo de personagem:

Sadie

Sadie é uma guarda de patrulha muito respeitada de Porto Sumac. Gwendolyn confia nela para missões independentes e difíceis.

AGE: 26	PAIS: Thane o Ilsa
LAR: Porto Sumac	SÊNIOR: Quinn, o Cozinheiro
COR DO PELO: Broum	MENTOR: Leith
POSTO: Guarda de Patrulha	ENGENHEIRO: Shara, o Comerciante
CAPA: Ameixa	FR16 ND: Bonnie, a Estalajadeira
HABILIDADES	ESPECIAL HABILIDADES
NATUREZA (Moure) 5	RECURSOS 2
VONTADE 4	CÍRCULOS 3
SAÚDE 4	

B6L16F: Um rato de guarda precisa ser capaz de pensar com a cabeça e agir com o coração.

OBJETIVO: Descobrir por que as comunicações de Conrad de Calogero pararam

INSTINTO: Nunca demore em uma missão.

PERÍCIAS: Vigilante do Tempo 4, Sobrevivente 4, Guerreiro 3, Desbravador 3, Batedor 2, Pechincheador 2, Artesão de Barcos 2, Cozinheiro 2, Persuasivo 2, Conhecedor da Costa 3, Conhecedor das Estrelas 2, Conhecedor de Bruxas 2

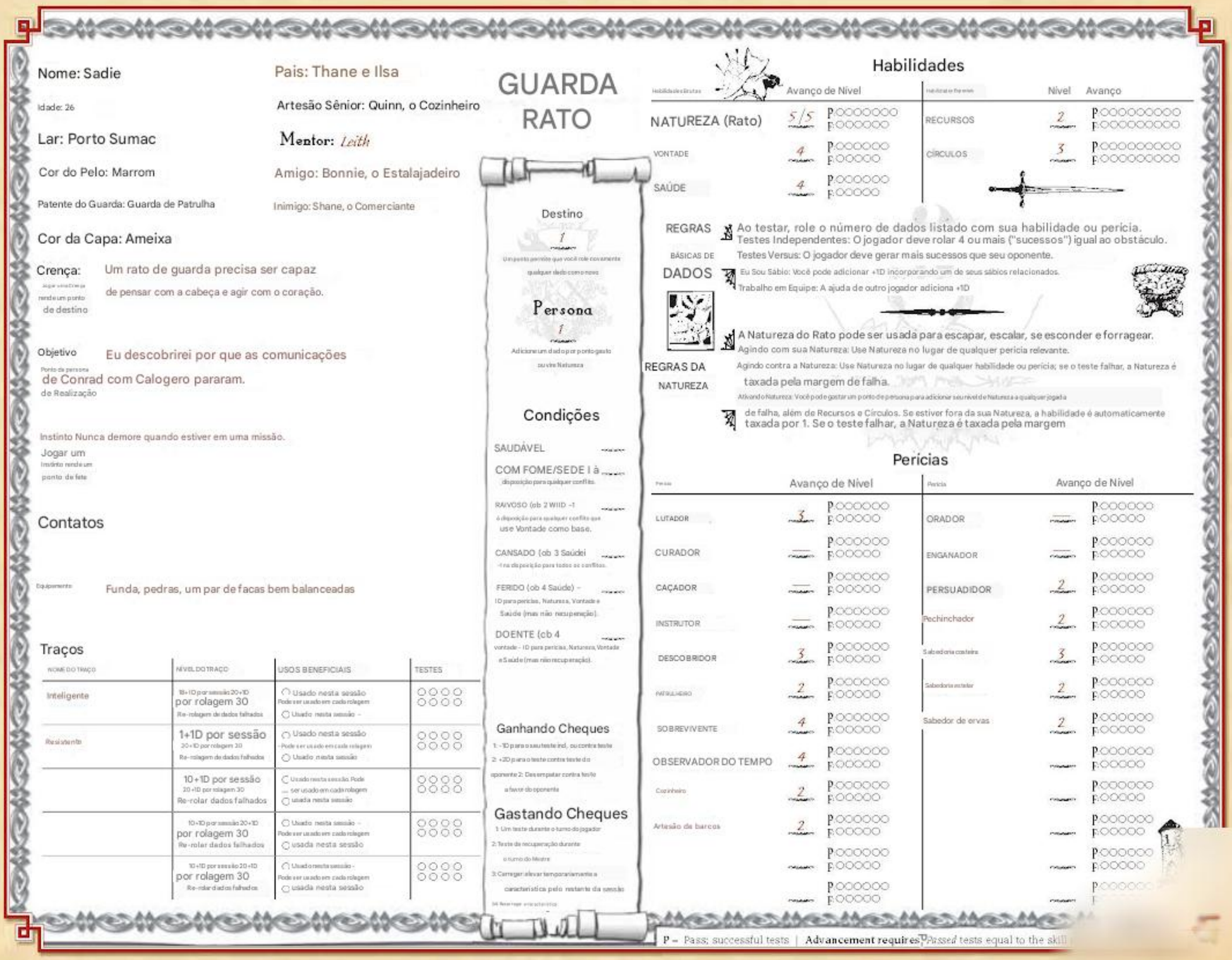
TRAÇOS: Inteligente (1), Resistente (1)

EQUIPAMENTO: Funda, pedras, um par de facas bem balanceadas

Vamos revisar todos os elementos de um personagem Mouse Guard ponto por ponto: Nome, Idade, Cor do Pelo, Lar, Pais, Artesão Sênior, Amigo, Inimigo, Mentor, Patente do Guarda, Cor da Capa, Crença, Instinto, Objetivo, Natureza, Vontade, Saúde, Recursos, Círculos, Perícias, Sabedoria, Equipamento, Traços, Condições e Recompensas.

Cada entrada fornece a descrição daquela faceta do personagem e a mecânica básica para usá-lo no jogo.

Acompanhe com uma ficha de personagem enquanto avançamos nesta seção juntos.



NOME

Cada personagem tem um nome único, seja um personagem do jogador ou um controlado pelo Mestre. Ratos nos Territórios tendem a ter nomes que soam como inglês antigo: Lieam, Saxon, Kenzie, Sadie, Celanawe, Gwendolyn, Rand e Roibin.

IDADE

Os ratos podem entrar na Guarda como novatos a partir dos 14 anos. Eles podem ser oficialmente introduzidos na Guarda aos 18 anos. A maioria dos ratos guarda se aposenta antes dos 60 anos.

Sadie tem 26 anos. Ainda jovem em termos gerais, mas ela não é mais uma novata ágil e jovem.

COR DO PELO

Existem cinco cores de pelo proeminentes nos Territórios: marrom, loiro, cinza, preto e vermelho. Marrom é o mais comum, seguido por loiro e cinza. Preto é incomum e vermelho é raro.

O pelo de Sadie é uma bela mecha de marrom claro.

LAR

Cada cidade nos Territórios tem uma atmosfera única. Embora todas façam parte da cultura dos Territórios, existem variações locais na tradição, artesanato e comércio. Cada rato de guarda tem laços com a cidade em que nasceu. Esses laços estão entre os fatores que moldam quem ele é.

Existem oito cidades e vilas nos Territórios que produzem a maior parte da Guarda: Lockhaven, Sprucetuck, Barkstone, Ivydale, Copperwood, Port Sumac, Shaleburrow e Elmoss. Esses e outros assentamentos são discutidos no capítulo Territórios deste livro.

Sadie nasceu em Port Sumac.

PAIS

Uma vez introduzido na Guarda, um rato não tem a chance de visitar sua casa com muita frequência. No entanto, a família é muito importante para os ratos dos Territórios. Os ratos de guarda tentarão usar suas patrulhas como desculpas para visitar suas famílias durante os feriados. Alguns ratos de guarda até solicitam alojamentos de inverno em suas cidades natais para que possam passar parte do ano com seus pais

Além de fornecer orientação e apoio, os pais de um rato lhe dão o ofício. Quase todos os rato nos Territórios assumem o trabalho de sua mãe ou pai. Embora a Guarda tenha deveres mais urgentes, muitos trazem suas habilidades consigo quando se juntam e as usam para beneficiar a Guarda como um todo

Os pais de Sadie são Thane e Ilsa. Seu pai, Thane, é artesão de barcos. Sua mãe, Ilsa, trabalha em uma taverna.

Pais Durante o Jogo

Durante o jogo, se você estiver em sua cidade natal, poderá pedir ajuda aos seus pais. Você poderá dormir na casa deles e comer à mesa deles. Os pais também tentarão fornecer suprimentos para seus filhos e filhas na Guarda.

ARTESÃO SÊNIOR

Um jovem rato que busca se juntar à Guarda se inscreve na primavera ou no outono. Ele se encontra com o capitão da guarda responsável pelos novos recrutas e é recebido em Lockhaven. Recrutas inexperientes são distribuídos entre os vários camundongos comerciantes em Lockhaven para atuar como assistentes, trabalhadores e aprendizes. Durante as duas primeiras temporadas de serviço, eles são aprendizes desses artesãos.

Esses camundongos comerciantes atendem às necessidades materiais da Guarda. Eles fornecem armas, armaduras, comida e outros suprimentos diversos. Eles são vitais para a sobrevivência de Lockhaven e dos Territórios

Frequentemente, mas nem sempre, um rato é colocado com um artesão sênior cujo ofício é semelhante ao seu. Nesse caso, ele não precisa ser treinado do zero; ele pode ajudá-los com seu próprio conhecimento. Às vezes, Lockhaven e a Guarda

têm necessidades que ultrapassam tais considerações. Em tempos de guerra, seca, fome ou outras provações, os ratos são colocados onde são mais necessários - como Jaborers, forrageadores ou ceifadores.

Sadie treinou com Quinn, o Cozinheiro, quando chegou a Lockhaven.

Artesãos Sêniores Durante o Jogo

O artesão sênior de um rato de guarda fornecerá ajuda ao seu antigo protegido sempre que o rato de guarda estiver em Lockhaven, se puder. Os Artesãos Sêniores podem fornecer suprimentos relevantes para seu ofício, itens básicos como comida e água, e talvez um empréstimo.

AMIGO OU ALIADO

Cada personagem tem um amigo ou aliado a quem pode pedir ajuda. Você conta ao Mestre e aos outros jogadores sobre a personalidade do seu amigo e sua posição - se ele está na Guarda ou não, onde ele mora, qual é o seu ofício. Depois disso, seu amigo pode ser encontrado neste local em jogo.

Assim que o jogo começa, o Mestre controla os personagens amigos para os jogadores

A melhor amiga de Sadie é Bonnie. Ela é a dona da Taverna Rustkettle em Darkwater. Elas eram amigas de infância.

Personagens amigos, se solicitados, sempre tentarão ajudar. Eles oferecerão tudo o que puderem: tempo, recursos, conselhos.

INIMIGO OU RIVAL

Cada personagem também tem um inimigo ou rival. Este é um personagem que eles conhecem de antes de seu tempo na Guarda, ou outro rato da guarda com quem eles não se dão bem.

Você pode contar ao Mestre e aos outros jogadores sobre a personalidade do seu inimigo e sua posição de maneira semelhante às regras para amigos.

Um comerciante de Wolfepointe chamado Shane considera Sadie sua inimiga. Eles tiveram alguns negócios ruins alguns anos atrás.

Assim que o jogo começa, o Mestre controla os personagens inimigos para os jogadores. Ele pode fazê-los aparecer na história a seu critério.

Um personagem inimigo só ajudará você se isso servir aos seus próprios interesses - apenas se isso o fizer parecer melhor do que você no final.

MENTOR

Após seu aprendizado, o recruta recebe a patente provisória de cadete e um rato de guarda é designado como mentor. Seu mentor introduz lentamente o cadete ao patrulhamento e outras atividades

Deveres de guarda. O trabalho do pata-macho é fazer o trabalho de jabor e grunhido para que as patas e a mente da égua experiente Guarda estejam livres para enfrentar os perigos que encontrar. Após algumas temporadas sob a tutela do mentor, este recomendará o recruta pata-macho a Gwendolyn para promoção ao posto de rato de guarda.

É papel do mentor treinar o recruta como achar melhor. Alguns mentores podem ter métodos ou requisitos de treinamento mais rigorosos do que outros. Alguns podem se concentrar em diferentes aspectos da vida de Guarda - alguns podem enfatizar a Observação do Clima como uma das maneiras mais importantes de se manter livre de perigos, enquanto outros podem se concentrar em lutar e enfatizar o reconhecimento e a descoberta de caminhos.

O guarda de patrulha Leith orientou Sadie quando ela era pata-macho. Ele a ensinou a sobreviver na natureza em quase todas as condições.

Mentor Durante a Brincadeira

Durante a brincadeira, você pode pedir ajuda ao seu mentor. Mentores são ratos de guarda ocupados com seus próprios deveres e missões, mas a maioria dos mentores fará o que puder para ajudar seus ex-alunos

A maioria dos mentores, a menos que estejam alocados em Lockhaven, pode ser encontrada vagando pelos Territórios, raramente no mesmo lugar duas vezes. Você pode contar ao Mestre e aos outros jogadores sobre a personalidade do seu mentor. Cada jogador pode declarar se tem relações favoráveis ou desfavoráveis com seu mentor para que o Mestre tenha uma diretriz a seguir em jogo. Você também pode dizer ao Mestre onde seu mentor tem maior probabilidade de ser encontrado nos Territórios: patrulhando a Fronteira do Odor, enviando correspondências para Elmoss, alocado em Calogero, etc. Esse é o primeiro lugar onde você encontrará seu mentor

Assim que o jogo começa, o Mestre controla os personagens mentores para os jogadores. O relacionamento do aluno com seu mentor crescerá e mudará. O mentor observará o progresso de seu aluno e julgará se ele aprendeu as lições que lhe foram dadas durante o treinamento.

Os mentores darão conselhos livremente, mas só ajudarão ativamente seu aluno se a vida do aluno estiver ameaçada ou se o destino de uma cidade ou dos próprios Territórios estiver em jogo. Um mentor nunca assumirá os deveres de seu aluno por ele. O aluno deve provar seu valor para a Guarda!

PATENTE DE GUARDA

Existem cinco patentes na Guarda Rato: pata tenra, rato de guarda, guarda de patrulha, chefe de patrulha e capitão da guarda.

Patas tenras são recrutas novos. Ratos de guarda são os soldados de infantaria da Guarda. Guardas de patrulha são ratos de guarda veteranos responsáveis por missões complicadas ou independentes. Lideres de patrulha são guardas de patrulha que demonstraram que podem pensar de forma independente e guiar outros ratos. Capitães da guarda são ratos poderosos nomeados para a patente mais alta da Guarda devido ao seu compromisso de longa data e serviço exemplar

Sadie é uma guarda de patrulha de alta patente e muito respeitada. Ela está na Guarda há vários anos e tem avançado constantemente patente. Gwendolyn confia nela para missões independentes e difíceis.

COR DA CAPA

A capa de um rato de guarda é concedida a ele após completar seu aprendizado sob seu mentor. Ela é apresentada em sua cerimônia formal de indução por seu mentor. O mentor sempre escolhe a cor para seu aprendiz de graduação. A capa representa como o mentor vê a disposição e a personalidade de seu ex-aluno.

CRENÇA

Uma Crença é uma declaração ética ou moral que abrange como o personagem vê seu mundo. É também uma maneira de o jogador explorar parte do mundo da Guarda Rato

Logo na primeira edição da história em quadrinhos, Kenzie diz a Lieam sua Crença, retirada de um dos lemas da Guarda: "Não importa contra o que você luta, mas pelo que você luta." Esta declaração influencia todas as decisões de Kenzie. Ele está lutando por um propósito maior – não pela glória ou sucesso pessoal – mas pela honra da Guarda e pela segurança dos Territórios.

Sadie: Uma camundonga de guarda precisa ser capaz de pensar com a cabeça e agir com o coração

Você escreve uma Crença para seu personagem. Crenças devem falar de um propósito maior. Elas não devem ser metas que você pode alcançar; são ideais pelos quais você vive.

Jogar com a Crença do seu personagem é uma maneira de ser recompensado no jogo. Se você não estiver jogando com a Crença do seu personagem e, consequentemente, não for recompensado, você deve alterá-la. Crenças podem ser alteradas no início ou no final de uma sessão. Escrever uma Crença e ganhar recompensas é detalhado em É Por Isso Que Lutamos.

OBJETIVO

Cada personagem tem um Objetivo - uma tarefa, missão ou voto que ele está tentando completar.

Eu descobrirei por que as comunicações de Conrad de Calogero pararam.

Esse é o Objetivo de Sadie para sua primeira missão. Um Objetivo pode ser alcançado em uma sessão de jogo. Isso significa que a maioria dos Objetivos muda a cada sessão. Você escreve um novo Objetivo para a sessão com base na missão transmitida pelo Mestre para esta sessão e com base nos desenvolvimentos da sessão anterior.

Alcançar seu Objetivo rende uma recompensa. Você quer ser recompensado ao final de cada sessão, então certifique-se de realizar o que se propôs a fazer!

Escrever um Objetivo e ganhar recompensas é detalhado em É Por Isso Que Lutamos.

INSTINTO

Um Instinto neste jogo é um hábito ou reação. É algo que o personagem sempre faz. Se alguém estivesse descrevendo seu personagem, provavelmente mencionaria isso sobre ele.

Nunca demore quando estiver em uma missão.

Se você usar o Instinto do seu personagem, se você agir de acordo com o gatilho e a condição escritos lá, você será recompensado.

Os instintos também são discutidos neste capítulo e em É Por Isso Que Lutamos.

HABILIDADES INERENTES

Um personagem Guarda Rato tem cinco habilidades inerentes: Natureza, Vontade, Saúde, Recursos e Círculos. Todos os ratos compartilham essas mesmas cinco habilidades.

Natureza

A Natureza representa as qualidades e tendências naturais do rato. Ela representa o que ele nasceu para fazer, o que o ajuda a sobreviver no mundo selvagem e cruel

A habilidade Natureza é única entre todas as outras habilidades. Embora tenha uma classificação como outras habilidades e perícias, ela também indica o animal ao qual pertence e inclui três ou quatro descrições.

Para personagens Guarda do Rato, é sempre Natureza (Rato).

Para uma cobra, é "Natureza (Cobra);" para uma doninha, é "Natureza (Doninha)."

A Natureza é classificada de 0 a 7. Quanto maior o seu nível de Natureza, mais parecido com um rato você é. Quanto menor o seu nível, mais "humano" você é.

Para ratos, existem quatro aspectos a seguir: Escapar, Escalar, Esconder-se, Forragear. Estes descrevem as situações em que você pode usar sua Natureza sem penalidade. Se você usar sua Natureza em situações fora de escapar, escalar, esconder-se e forragear, você corre o risco de perder um pouco dela.

Sadie usa sua Natureza para escapar de Calogero depois de ficar presa lá dentro por caranguejos.

A Natureza é uma das partes mais importantes deste jogo. Consulte a seção Natureza no capítulo Habilidades e Perícias para todos os detalhes interessantes

Vontade

A habilidade Vontade representa o quão mentalmente resiliente, sociável e adaptável seu rato é

A Vontade é avaliada de 1 a 6. Ela é testada quando você está resistindo a outro personagem que está tentando convencê-lo de algo.

Sadie tem Vontade 4. Ela é equilibrada e resistente, mas não é tão adaptável ou experiente quanto, digamos, Kenzie.

A Vontade também é usada para superar os desafios mentais da vida na estrada, como raiva e doença.

Além disso, é usada para desempatar em testes que exigem força mental ou discernimento. Consulte o capítulo Resolução para as regras sobre desempates e desempates.

Saúde

A saúde representa a força física e o bem-estar do seu rato. Camundongos mais jovens tendem a ser mais saudáveis do que os mais velhos.

A habilidade de Saúde é avaliada de 1 a 6. Ela é testada com mais frequência ao tentar resistir aos desafios físicos da vida na estrada: fadiga e ferimentos.

A Saúde de Sadie é 4. Ela é sólida e está em boa forma. No entanto, ela não é mais uma pata novata. Portanto, ela não consegue se recuperar de todos os solavancos e arranhões tão rápido quanto um rato mais jovem como Lieam.

Saúde é usada para qualquer teste físico que não se enquadre em Natureza ou em uma perícia — correr uma longa distância para entregar uma mensagem, por exemplo.

Também é usada para desempatar em testes que exigem esforço físico. Novamente, consulte o capítulo Resolução para as regras sobre desempates e como desempatá-los.

Recursos

A habilidade Recursos representa quais recursos materiais seu personagem pode produzir. Pode ser uma medida de desenvoltura ou riqueza. Você decide. De qualquer forma, sua classificação em Recursos permite que você obtenha coisas para seu personagem.

As classificações de Recursos variam de 1 a 10.

Se você passar em um teste de Recursos, você adquire o item que estava procurando. Se um teste de Recursos for reprovado, as regras padrão de reprovação se aplicam ou o Mestre pode aplicar uma condição especial. Consulte a seção Recursos no capítulo Habilidades e Perícias para obter detalhes.

Após a batalha em Lockkaven, Sadie usa seus Recursos para se equipar com um novo barco-folha, novos remos e novos equipamentos de sobrevivência.

Círculos

A habilidade Círculos determina o quão bem conectado seu personagem é. Ela é classificada de 1 a 10. Quando você quer encontrar alguém em uma cidade, você testa seus Círculos.

Ao retornar a Lockhaven após descobrir a natureza da conspiração, Sadie usa seus Círculos para garantir que Rand esteja de plantão quando ela chega.

Quando Círculos é usado, novos personagens ou aqueles do passado do rato de guarda são introduzidos no jogo

Testando Circulos

Ao testar Circulos, descreva quem você está procurando. Qual é o trabalho do rato? Qual é a atitude dele? Se você passar no teste de Cirdes, seu personagem encontra o rato que você estava procurando. Se você falhar, o Mestre pode usar as regras de falha padrão ou usar uma reviravolta especial chamada Cláusula de Inimizade. Consulte a seção Circulos no capitulo Habilidades e Perícias para obter detalhes.

PERÍCIAS

As habilidades representam o treinamento e a experiência do seu rato de guarda. As habilidades são muito importantes para o jogo. Durante o jogo, você testará suas habilidades mais do que qualquer outra coisa. Há 34 habilidades no jogo: Administrador, Apicultor, Arquivista, Armeiro, Padeiro, Artesão de Barcos, Cervejeiro, Carpinteiro, Cartógrafo, Cozinheiro, Enganador, Guerreiro, Vidraceiro, Pechinchador, Colhedor, Curandeiro, Caçador, Insetista, Instrutor, Trabalhador, Loremouse, Militarista, Moleiro, Orador, Desbravador, Persuasor, Oleiro, Cientista, Batedor, Ferreiro, Pedreiro, Sobrevivencialista, Observador do Tempo e Tecelão.

personagem pode começar com até doze habilidades. O máximo que você pode ter é 24. Seu

As habilidades são tão importantes que têm seu próprio capitulo. Cada habilidade tem uma entrada individual no capitulo Habilidades e Perícias no final do livro.

Sadie faz um teste de Artesão de Barcos para chegar rapidamente ao posto avançado de Calogero.

Sábios

Existe um subconjunto de perícias chamadas de sabedoria. As sabedorias refletem pedaços de conhecimento especializado que cada rato de guarda acumula ao longo de sua vida.

Sabedoria de Lockhaven, Sabedoria de Weasel, Sabedoria de Rain, etc.

Em seu caminho até Calogero, Sadie usa sua sabedoria de Coast para encontrar uma rota que lhe permitirá se aproximar sem ser detectada.

Em jogo, as sabedorias são testadas e avançam assim como as perícias. As sabedorias podem ser usadas de três maneiras: Você pode testar para obter informações sobre um fato oculto do Mestre. Você pode testar para trazer um novo fato sobre algo no jogo que seja relevante para a área do seu sábio. Ou você pode usar uma sabedoria para aumentar um teste de perícia.

NÚMEROS E CLASSIFICAÇÕES

O número ao lado das habilidades e pericias do seu personagem - Natureza 3, Recursos 4, Guerreiro 5, por exemplo - indica quantos dados rolar quando essa habilidade for invocada. Chamamos isso de classificação

Em geral, uma classificação de 1 é ruim. 2 é pouco habilidoso. 3 é razoável. 4 é bom. 5 é excelente. 6 é especialista

Sadie tem um Observador do Tempo 4 e um Sobrevivencialista 4, mas Persuasor e Batedor têm apenas 2. Ela está acostumada a executar missões longas que envolvem muita espera.

CARACTERÍSTICAS

Traços são peculiaridades e qualidades especiais que seu personagem possui. Há 50 traços para escolher: Pata Grande, Amargo, Guarda-costas, Ousado, Corajoso, Calmo, Inteligente, Compassivo, Astuto, Curioso, Ouvido Profundo, Defensor, Determinado, Determinado, Madrugador, Extrovertido, Gordo, Medroso, Destemido, Ardente, Generoso, Gracioso, Juramento do Guarda, Inocente, Cansado, Líder, Cauda Longa, Perdido, Rolamentos Naturais, Ágil, Noturno, Pelo Velho, Raciocínio Rápido, Quieto, Cicatrizado, Olho Afiado, Dente Afiado, Baixo, Cético, Magro, Estóico, Teimoso, Suspeito, Alto, Pensativo, Durão, Senso de Clima, Sábio, Focinho de Lobo e Jovem

Traços ajudam seu rato, mas também o atrapalham e o atrapalham. Eles nos ajudam na interpretação - eles nos dão diretrizes sobre a personalidade do personagem. Como um rato compassivo se comportaria sob pressão? O que realmente significa ser destemido?

Sadie é Tough. Não importa o que aconteça, ela nunca desiste. Ela também é inteligente. Ela sempre tem uma ideia para uma solução inteligente ou uma manobra interessante.

Traços são superimportantes para o jogo - possivelmente a parte mais importante. Não porque sejam poderosos (não são), mas por causa da maneira como influenciam as decisões que você toma no jogo.

Assim como as habilidades, os traços têm seu próprio capítulo no final do livro. Cada traço tem sua própria descrição. O capítulo também descreve como usar seus traços no jogo e como ganhar e perder traços.

A influência dos traços no jogo é discutida nos capítulos Missão e Resolução.

CONTATOS

Use a área de Contatos da ficha de personagem para anotar os personagens que você encontrou usando sua habilidade Círculos. Certifique-se de anotar se eles são amigáveis ou algo assim.

Você ganha +1D em seus testes de Círculos ao trazer um contato amigável de volta para o jogo.

EQUIPAMENTO

Camundongos-guarda são autossuficientes. Como grupo, eles são excelentes sobreviventes, forrageadores e exploradores. Eles não precisam de muitos equipamentos para sobreviver na natureza.

Sadie usa sua habilidade de Artesã de Barcos para fazer barcos e remos para ajudá-la em suas jornadas

Às vezes, um item útil pode ser útil e ajudar seu rato de guarda a superar um obstáculo em seu caminho. Equipamentos relevantes para um problema adicionam +1D à sua rolagem ou concedem benefícios de acordo com as regras especiais de conflito descritas no capitulo Resolução.

Os remos de Sadie lhe dão +1D quando ela está pilotando barcos de folhas de ker.

Arma de Escolha

A vida na estrada é perigosa. Ratos são presas de muitos animais. E eles não são lutadores natos - não estão equipados com os músculos, garras e presas de um predador. Portanto, sua arma é uma peça vital do equipamento. Existem 10 armas comuns à Guarda: escudo, faca, espada, machado, cajado, anzol e linha, lança, alabarda, funda e arco. Você pode escolher uma para o seu rato!

As armas de escolha de Sadie são suas facas bem balanceadas

Só posso carregar até certo ponto

Ratos são pequenos. Eles só podem carregar uma certa quantidade. Você é limitado no que pode carregar pelo espaço na seção Equipamentos da sua ficha de personagem. Se ficar sem espaço, você precisa se livrar de algo.

Você não pode usar o espaço em Contatos, Características ou Condições. Qualquer equipamento escrito nessas áreas é considerado dropado e indisponível.

CONDIÇÕES

A vida na estrada é difícil. Se um rato não tomar cuidado, isso o desgastará. No jogo, representamos o número de patrulhas e missões do seu rato com condições.

Existem seis condições: Saudável, Faminto e Sedento, Irritado, Cansado, Ferido e Doente.

Obviamente, estar Saudável é a condição ideal. Durante o jogo, seu personagem ficará com Fome, Irritado ou Cansado. Ele também pode ficar Ferido ou Doente. Uma vez que qualquer outra condição seja conquistada, seu personagem não estará mais Saudável. Você

pode voltar a ser Saudável recuperando-se de suas condições. A recuperação é descrita em A Missão.

Você pode acumular várias condições. Você pode estar com Fome e Cansado ou com Raiva e Doente ou até mesmo com Sede, Raiva, Cansado, Ferido e Doente!

As condições com Fome e Sede, Cansado e Raiva afetam seu rato durante situações tensas e importantes chamadas conflitos. Elas não afetam todas as jogadas.

Depois de testemunhar a morte de Conrad, Sadie fica chateada. Isso se enquadra na condição com Raiva. Ela não culpa ninguém pela morte de seu amigo. Ela está simplesmente chateada com a crueldade da natureza.

Estar Ferido e Doente afeta todas as jogadas, exceto as de Saúde e Vontade para se recuperar das condições.

RECOMPENSAS

No final de cada sessão, cada jogador pode ganhar recompensas. Você as ganha com base na maneira como você interpreta seu personagem - sua Crença, Objetivo e Instinto - e como você se posiciona diante do perigo.

Existem dois tipos de pontos de recompensa: destino e persona.

Destino

Pontos de destino representam sorte e boa fortuna sorrindo para o seu personagem.

Os pontos de destino são gastos após uma rolagem em que alguns dos seus dados deram 6. Se você optar por gastar um ponto de destino, conte o número de 6 que você rolou. Pegue um novo dado para cada 6. Role esses dados e adicione quaisquer sucessos ao total da primeira rolagem. Se você tirar mais 6 na segunda rolagem, continue! Pegue outro dado para

Cada novo 6 e role novamente. Continue juntando novos dados até não rolar mais 6s. Conte todos os sucessos que você obteve.

Persona

Os pontos de Persona representam uma reserva especial de força interior que seu personagem construiu ao longo de suas provações na Guarda.

Os pontos de Persona são gastos antes de você rolar. Esses pontos podem fazer duas coisas. Cada ponto gasto pode adicionar +1D à sua rolagem. Adicione os dados bônus ao seu total antes de rolar e role normalmente. Você pode gastar até três pontos de Persona para adicionar dados bônus de uma vez.

Alternativamente, os pontos de Persona podem ser usados para usar sua habilidade de Natureza.

Usando Natureza

Ao gastar um ponto de Persona, o jogador pode adicionar seu nivel de habilidade de Natureza a qualquer teste de habilidade ou pericia.

Se o teste estiver dentro de sua Natureza e for bem-sucedido, o nível de habilidade de Natureza permanece inalterado.

Se o teste for contra sua Natureza e for bem-sucedido, a Natureza é temporariamente reduzida em 1.

Se o teste falhar, seja com ou contra a Natureza, a Natureza é temporariamente reduzida pela margem de falha

Sadie usou sua Natureza para enganar e fugir dos caranguejos que atacaram ela e Conrad em Calogero.

Veja o capitulo Habilidades e Pericias para uma análise detalhada da habilidade Natureza.

Ganhando Recompensas

Ganhar recompensas é feito jogando sua Crença, alcançando seu Objetivo e usando seu Instinto. Este processo é descrito no capítulo É Por Isso Que Lutamos.

KENZIE, SAXON E [IEAM

Aqui estão os outros três membros da patrulha de Sadie. Eles serão usados em exemplos ao longo do livro, então dê uma olhada neles. Além disso, você pode jogar usando qualquer um desses exemplos como seu personagem

Kenzie

Kenzie é um líder de patrulha paciente e calmo. Como veterano da Guerra das Doninhas, ele viu muitas aventuras e dificuldades em sua gestão na Guarda. Kenzie é leal e dedicado ao seu melhor amigo, Saxon. Embora tenham temperamentos diferentes, Kenzie sempre consulta o amigo antes de agir.

AGE: 31

LAR: Willouroot

COR DO PELO: Cinza

PATENTE: Líder da Patrulha

CAPA: Azul Royal

PAIS: Ailfrid de Lourel

SÊNIOR: Fabron, o Armeiro
Assistente de Lockhaven

MENTOR: Odell (falecido)

ENGENHARIA: Katlynn, a Arquivista

AMIGO: Jasper, o Contador de Histórias

Key Abilities	Ratings	Special Abilities	Ratings
NATUREZA (Rato)	5	RECURSOS	5
VONTADE	5	CÍRCULOS	4
SAÚDE	4		

B6L16F: Não é contra o que você luta, mas pelo que você luta

OBJETIVO: Preciso encontrar evidências que determinem se o vendedor de grãos é um traidor ou não.

INSTINTO: Sempre consulte Saxon quando surgirem problemas.

PERÍCIAS: Persuasivo 5, Guerreiro 3, Curandeiro 2, Instrutor 2, Sobrevivencialista 4, Vigilante do Clima 2, Arquivista 2, Ferreiro 2, Perspicaz 2, Perspicaz 2, Perspicaz 2, Perspicaz 2, Perspicaz 2, Perspicaz 2

TRAÇOS: Calmo (1), Alto (1), Líder (1)

EQUIPAMENTO: Cajado, mapa e ordens de Gwendolyn

Saxon

Saxon é um rato impetuoso e teimoso, famoso na Guarda por sua habilidade em batalha. Embora tenha experiência suficiente para ser promovido a patrulheiro, Saxon deixou passar a oportunidade para permanecer na patrulha de sua amiga Kenzie.

IDADE: 28	PAIS: Gill e Anne
HOMEM: *Fintrust*	SÊNIOR: Briar, o Mestre Têxtil de Lockhaven
COR DO PELO: Sobrancelhas	MENTOR: Loukas (falecido)
POSTO: Guarda de Patrulha	ENGMY: Roarke, o Ferreiro
CAPA: Vermelha	FRIEND: Samwel, o Impressor
Raw Abilities —	Special Abilities — Classificação
NATUREZA (Moure) 3	RECURSOS 3
VONTADE 4	CÍRCULOS 3
SAÚDE 4	

B6L) 6F: A melhor solução sempre é encontrada na ponta da minha espada.

OBJETIVO: Protegerei Kenzie e Lieam nesta missão

INSTINTO: Sempre desembainhar minha espada ao primeiro sinal de problema

PERÍCIAS: Guerreiro 6, Desbravador, Solarista 2, Carpinteiro 2, Tecelão 3, Enganador 2, Doninha 3, Traje Darkheather 2

TRAÇOS: Baixo (t), Destemido (1)

GGAR: Espada e um cinto

Lieam

Lieam é um jovem rato de guarda que provou ser um lutador determinado durante a defesa de Ferndale na Guerra das Doninhas, dois anos atrás. Com base em seu serviço na luta brutal, Saxon e Kenzie o acolheram como um aprendiz. Ele foi rapidamente promovido a rato de guarda e recebeu uma capa verde-poeira para representar seu espirito em constante renovação.

AGE: 19	PAIS: Jeph de qualquer
LAR: Ferndale	SÊNIOR: Nonet
COR DA PELE: Vermelho	MENTORES: Saxon e Kenzie
CLASSIFICAÇÃO: Rato de guarda	ENGENHARIA: Nicoll, o Cervejeiro
CAPA: Verde-poeira	AMIGO: Maya, o Mercador
Boas ferramentas	ATRIBUTO ESPECIAL

NATUREZA (Moure)	4	RECURSOS	2
WILL	3	CÍRCULOS 3	
SAÚDE	5		

B6J6F: Um rato de guarda nunca desiste, não importa o perigo

OBJETIVO: Mostrarei a Kenzie e Saxon que sou um membro útil da patrulha.

INSTINTO: Se houver trabalho a ser feito, sempre ofereça ajuda

HABILIDADES: Guerreiro 3, Desbravador 3, Batedor 5, Ceifador 3, Trabalhador 2, Persuasor 2, Colheita 2, Esconderijo 2, Farejamento 2

TRAÇOS: Determinado (1), Defensor (1)

GGAR: Espada larga, pedra de amolar

*Os pais de Lieam faleceram.

*Lieam foi introduzido na Guarda em circunstâncias especiais na Guerra do Inverno. Ele nunca foi aprendiz de um artesão em Lockhaven, mas está sempre disposto a ajudar qualquer rato que peça

É PELO QUE
NÓS LUTAMOS

Heróis caem, heróis quebram, heróis sangram.
Eles derramam lágrimas amargas, se levantam, para não ceder.
Frequentemente são emboscados e frequentemente lamentam.
Heróis raramente são feitos e ainda mais raramente nascem.
Só depois de morrerem, os ratos cantam sua história.
Um trabalho, um dever, uma obrigação ingrata de não falhar.
Ainda assim, muitos ratos pensam que apenas o nome é necessário.
O que acontece com eles?
Eles desistem ou expiram.

- "Um Aviso dos Heróis" pelo Escriba Roibin

A Guarda Rata limpa caminhos, patrulha áreas perigosas, entrega correspondências e luta contra os inimigos dos Territórios, mas não é isso que eles são. Há muito mais neles. Esses ratos lutam por ideais. Eles têm um código ao qual aderem. Este código é o que os torna diferentes de todos os outros ratos.

Este capítulo ilustra como escrever Crenças, Objetivos e Instintos, como jogá-los, como alterá-los e como ser recompensado por eles.

CRENÇA

Uma Crença é um código ou postura ética. É uma visão instantânea de como seu personagem pensa. Às vezes, você agirá de acordo com sua Crença, às vezes, agirá contra ela.

Escrevendo Crenças

Você decide no que seu personagem acredita. Você pode dizer a todos na mesa no que você está interessado e o que você quer explorar no jogo. As Crenças podem ser sobre a Guarda, seus pais, seu amigo, seu inimigo, a Guerra de Inverno, a paz ou um código moral específico

"Eu acredito que a Guarda é boa" não é uma Crença forte o suficiente. Uma Crença melhor diz: "Os ratos dos Territórios devem saber que a Guarda é boa e deve ser apoiada." Ela tem um pouco mais de força.

Pense no que motiva seu personagem. Qual é o seu propósito maior? Tente destilar esse propósito maior em um slogan ou declaração de crença.

Sadie: Um rato de guarda precisa ser capaz de pensar com a cabeça e agir com o coração.

Lieam: Um rato de guarda nunca desiste, não importa o perigo.

Saxon: A melhor solução sempre é encontrada na ponta da minha espada.

Kenzie: Não é pelo que você luta, mas pelo que você luta.

Jogando Crenças

Sua Crença é uma ferramenta poderosa. Ela diz a todos na mesa sobre o que seu personagem representa. E também funciona como um lembrete útil para você. É um guia curto e simples para a direção do seu personagem. Se você estiver perdido no jogo, se não souber o que fazer em uma situação, releia sua Crença. Pense no que o personagem faria nessa situação com a Crença dele.

"Um rato de guarda precisa ser capaz de pensar com a cabeça e agir com o coração."

Se você escreveu esta Crença para seu personagem, entre em ação e aja de acordo com ela. Se a série Outono fosse um jogo, o jogador de Sadie teria algumas decisões difíceis a tomar. Quando Conrad for dominado pelos caranguejos, ela ficará e ajudará Kim, como seu coração quer? Ou ela retomará a Lockkaven com suas notícias importantes, como sua mente lhe diz para fazer?

Suas ações criarão uma história interessante e você será recompensado.

Realizando Crenças

Às vezes, você chega a um ponto com seu personagem e sua Crença em que sente que não é mais importante. Não significa tanto. Ou o personagem simplesmente mudou. Ele seguiu em frente. Ele acredita em coisas diferentes agora.

Este é um ponto muito nebuloso. Depende de todos os tipos de coisas vagas e vagas que acontecem no decorrer do seu próprio jogo. Portanto, é difícil descrever, mas depois de vivenciar, você saberá o momento precisamente: "Ei, eu não acredito mais nisso!"

Se isso acontecer, é um bom sinal! Você está jogando. Você pode mudar sua Crença e observar seu personagem se desenvolver e crescer.

Mudando Crenças

Você pode mudar uma Crença no início ou no final de uma sessão, não durante ela. Pense em como seu personagem mudou. Contemple sua nova visão de mundo por um momento. Escreva uma Crença para refletir essa nova perspectiva. Você pode baseá-la na sua antiga ou desenvolver uma completamente nova. Diga a todos que você mudou sua Crença.

Desafiando Crenças

Esta seção é mais para o Mestre do que para os jogadores, mas os jogadores também devem lê-la.

Quando o Mestre coloca a vida de Conrad em perigo e apresenta a escolha ao jogador de Sadie - ficar e ajudar e possivelmente ser morto ou fugir para Lockhaven com suas notícias - você está desafiando a Crença dela.

É seu trabalho desafiar essa Crença no decorrer do jogo. Você apresenta ao jogador situações que dizem: "Você acredita nisso? Legal. Que tal agora? Você ainda acredita nisso se eu te pressionar?"

Coloque o personagem em situações em que a reputação da Guarda esteja em jogo: missões com alto perfil público, por exemplo.

O jogador de Sadie tem que fazer uma escolha difícil entre o que seu coração quer e o que sua cabeça lhe diz.

Esse é precisamente o objetivo de uma Crença. Ela torna as situações no jogo mais envolventes.

Para uma jogabilidade ainda mais profunda e rica, conecte outros personagens

Saxon e Kenzie são o exemplo perfeito desse tipo de dinâmica. A Crença de Saxon é muito direta: "A melhor solução sempre é encontrada na ponta da minha espada." A Crença de Kenzie é mais filosófica: "Não é contra o que você luta, mas pelo que você luta."

Quando encontram um problema, eles podem ter uma ideia diferente do que deve ser feito. Isso leva a tensão, discussões, argumentos e, às vezes, até brigas! Mas torna os personagens ricos e envolventes.

OBJETIVO

No início de cada sessão, escreva um Objetivo para seu personagem. Um Objetivo é alguma ação ou feito que você deseja realizar naquela sessão.

Um Objetivo deve ser algo apropriado para suas missões e deveres como rato de guarda. E um Objetivo deve ser algo que você possa razoavelmente realizar nesta sessão. Você pode não chegar lá, mas tem que ser possível se você tentar.

Escrevendo Objetivos

Um Objetivo inclui uma declaração sobre seu personagem, uma ação e um alvo. Objetivos realmente bons incluem uma condição além disso

Kenzie: Preciso encontrar evidências que determinem se o vendedor de grãos é um traidor ou não.

Saxon: Protegerei Kenzie e Lieam nesta patrulha.

Lieam: Mostrarei a Kenzie e Saxon que sou um membro valioso da patrulha.

Sadie: Descobrirei por que as comunicações de Conrad de Calogero pararam.

Uma Meta inclui um dos seguintes imperativos: Eu vou, eu não vou, eu devo, eu não devo.

Uma Meta inclui uma ação como estas: encontrar, parar, retornar, reconstruir, demonstrar, proteger, alimentar.

Estes são alvos de exemplo: o mascate de grãos, a patrulha, Saxon e Kenzie, o relatório de Conrad.

Estas são condições que ajudarão você a atingir seu Objetivo: rapidamente, por que eles pararam.

Um Objetivo não é uma ação imediata ou simples. "Vou fazer uma torta!" não é um Objetivo apropriado para este jogo. Nem um Objetivo é um desejo distante, "Trarei paz aos Territórios!" nem "Provarei que sou digno de promoção."

Objetivos da Missão

Os objetivos são escritos após a patrulha receber suas ordens para uma sessão.

Objetivos do Jogo

No jogo, seu Mestre usará seu Objetivo como uma diretriz para o que você está interessado em jogar durante esta sessão. Assim que ele souber o que você quer realizar, ele lançará obstáculos em seu caminho. Um herói é definido não por qual joia brilhante ele finalmente captura, mas por quais obstáculos ele supera para alcançar seu Objetivo

Então, quando você vir um obstáculo em seu caminho, corra em direção a ele. Não o evite. Esses obstáculos são os momentos em que você se define como um herói. Sucesso ou fracasso, não importa. Você deve tentar. E se continuar tentando, você terá sucesso. A única coisa que pode parar um rato de guarda é a morte - e mesmo isso raramente funciona!

> Quando Lieam confronta a cobra, ele o faz em um esforço para atingir seu Objetivo. Se ele conseguir derrotar a cobra, poderá provar que é digno.

Alcançando Objetivos

Um Objetivo é alcançado quando as condições que você escreveu são cumpridas durante o jogo. Se houver alguma dúvida, os outros jogadores e o Mestre podem decidir em grupo se as condições foram cumpridas ou não.

"Eu protegerei Kenzie e Lieam nesta missão." Quando a cobra ataca a patrulha, Saxon é o primeiro a saltar para o ataque. Ele arranca um de seus dentes! Ele também está ansioso para lutar com ela. Mesmo sem derrotar a cobra em batalha, ele alcança seu objetivo correndo para defender seus amigos.

"Eu descobrirei por que a comunicação de Conrad com Calogero parou." Novamente, isso parece um Objetivo simples, certo? Ske só precisa encontrar Conrad, certo? Claro! Mas e aquele exército de caranguejos? Você não pode alcançar seu Objetivo se for feito em pedaços primeiro.

Você tem um Objetivo por sessão. Se o seu Objetivo não for alcançado até o final da sessão, você deve alterá-lo no início da próxima. Reescreva-o para garantir que você possa alcançá-lo na próxima sessão. Não se acomode em um Objetivo inalcançável

Você quer atingir seus Objetivos. Alcançar seu Objetivo lhe rende recompensas. Recompensas são boas! Você pode usá-las para ajudá-lo a atingir seu próximo Objetivo.

Objetivos Desafiadores

Um Objetivo não é divertido a menos que seja desafiado. Estamos entrando na jogabilidade real aqui: quando um jogador escreve um Objetivo e esse Objetivo é desafiado, vamos testar a coragem do personagem e a sorte do jogador. Vamos ver do que ele é feito.

Desafiar os Objetivos dos jogadores é seu trabalho principal como Mestre. Requer criatividade, raciocínio rápido e um pouco de teimosia. Mas não é difícil!

Um jogador tem o Objetivo de entregar a correspondência para Gilpledge. Como você desafia isso? Bem, é seu trabalho garantir que seja difícil entregar a correspondência para Gilpledge. Na verdade, você deve colocar a entrega em dúvida: chuva, bandidos ou animais famintos podem

Todos impedem a patrulha de completar seu dever. Se o rato de guarda não cumprir seu dever, ele falha em seu Objetivo. Nesse caso, a correspondência não é entregue.

Então, ele deve superar provações - ele deve atravessar a natureza, viajar com mau tempo, evitar ser comido por predadores e lidar com os problemas dos ratos que encontra no caminho. É uma tarefa difícil!

Sadie e Conrad são atacados por caranguejos no posto avançado de Calogero. Conrad se sacrifica para que Sadie possa escapar. O jogador de Sadie deve fazer uma escolha. Ela escapa e cumpre seu objetivo ou arrisca sua própria vida e seu objetivo tentando resgatar Conrad dos caranguejos vorazes?

Novos Objetivos

Depois que os Objetivos são cumpridos, eles devem ser alterados. Escreva novos Objetivos no início de uma sessão, depois que o Mestre lhe atribuir uma nova missão.

Achei útil esperar até o início da próxima sessão para apagar meu Objetivo atual. Mantê-lo até lá me ajuda a lembrar o que aconteceu na última sessão

Este novo Objetivo deve ser baseado nos eventos e pontas soltas da sessão anterior ou na nova missão apresentada pelo Mestre.

Alterando Objetivos

Quando você precisa alterar um Objetivo, faça isso no início de uma sessão. Você não pode alterar seu Objetivo no meio de uma sessão. O processo exato e o momento da alteração são discutidos no capítulo As Missões.

Kenzie e Saxon mudam seus Objetivos após descobrirem o traidor. O novo Objetivo de Kenzie é: "Preciso descobrir para quem o rato traidor estava dando seus segredos." O de Saxon é: "Forçarei os ratos traidores de Barkstone a revelar seus segredos."

INSTINTO

O Instinto do seu personagem representa uma reação instintiva ou treinamento arraigado. É algo que ele faz naturalmente, sem nem mesmo pensar sobre isso

Em jogo, seu Instinto atua como uma peça valiosa de caracterização. Você escreve em sua ficha: "Sempre desembainhar minha espada ao primeiro sinal de problema", e se você colocar isso em jogo, se você, o jogador, fizer seu personagem executar essa ação em um momento apropriado (ou inapropriado) no jogo, você será recompensado por isso.

Os instintos fornecem uma terceira maneira de você definir o que é importante para seu personagem, mas também fornecem um guia direto para seu desempenho

do papel do seu personagem. São ações rápidas projetadas para entreter e informar os outros jogadores e o Mestre.

Instintos de Escrita

Considere uma ação, declaração ou reação característica do seu personagem. Se estivéssemos lendo sobre seu personagem em uma história em quadrinhos, esperaríamos que ele fizesse isso quando se metesse em encrenca.

Depois de pensar em uma ação, transforme-a em uma declaração que inclua sempre, se/então ou nunca.

Kenzie: Sempre consultar Saxon quando surgirem problemas.

Saxon: Sempre desembainhar minha espada ao primeiro sinal de problema.

Lieam: Se houver trabalho a ser feito, sempre oferecer ajuda.

Sadie: Nunca demore em uma missão.

O Instinto de Saxor é divertido: "Sempre desembainhar minha espada ao primeiro sinal de problema." Quando a patrulha encontra até mesmo um sinal de perigo, sabemos que Saxori vai desembainhar sua espada e procurar um alvo.

Um Instinto deve ser um pensamento, ação ou processo que o personagem pode realizar rapidamente

O Instinto "Nunca demore em uma missão" é interessante porque parece grande demais. Mas funciona porque incentiva a tomada de decisões em frações de segundo.

Usando Instintos

Os instintos são um pouco enganosos. Claro, na ficção do jogo, eles representam coisas que seu personagem faz sem pensar, mas no jogo, cabe a você usá-los. Se você usar seu Instinto de maneira divertida e relevante, será recompensado.

Seu personagem tem o Instinto: "Sempre desembainho minha espada ao primeiro sinal de problema." Quando você for confrontado no jogo, grite "Eu desembainho minha espada!" e faça um barulho de "shhhwush!" enquanto gesticula.

Se o Mestre descrever um barulho alto, "Eu desembainho minha espada!" Se houver algo suspeito acontecendo, "Eu desembainho minha espada!" Você entendeu a ideia.

Indo Contra Seus Instintos

Não há penalidade por não usar seu Instinto, mas é chato e os outros jogadores podem vaiar você! Sempre tente usar seu Instinto. Você é recompensado por isso. Veja Ganhando Recompensas para a mecânica.

Desafiando Instintos

Os instintos são uma grande pista para você, o Mestre de Jogo. Quando um jogador escreve um Instinto, ele está efetivamente te agarrando e te sacudindo: "Por favor, me coloque nessa situação!" Então faça isso! Coloque o jogador em situações que acionem seu Instinto.

"Sempre desembainho minha espada ao primeiro sinal de problema." Certifique-se de que haja muitos problemas para este jogador desembainhar sua espada. Então, mais tarde, coloque-o em uma situação que seja claramente problemática, mas seria uma má ideia desembainhar sua espada também.

É fácil e apropriado para Saxon sacar sua espada quando encontrar a carroça virada ou encontrar a cobra. É um Instinto problemático quando sua patrulha encontra um colega rato de guarda na selva ou quando está conduzindo uma investigação delicada em uma cidade como Barkstone.

Quando esses problemas surgem, o jogador faz seu personagem desembainhar sua espada? Imagine todos olhando para ele com olhos implorantes, dizendo: "Não, não, por favor, não..." Esses são ótimos momentos à mesa e momentos definidores para o personagem.

Novos Instintos

Seu rato de guarda vai crescer e mudar ao longo do jogo. Por exemplo, se você tem um Instinto "Sempre correr e se esconder quando estiver com medo", você pode descobrir que não quer mais correr e se esconder. Você é um rato corajoso agora! Bem, mude seu Instinto. Apague o antigo e escreva um novo na sua ficha de personagem. Você pode mudar um Instinto no inicio da sessão ou no final, não durante.

GANHANDO RECOMPENSAS

Você ganha recompensas pela maneira como joga com seu personagem em uma sessão. As recompensas são acumuladas em pontos. Esses pontos são usados para modificar as jogadas de dados. Existem dois tipos de pontos: pontos de destino e pontos de persona.

As recompensas são distribuidas no final de uma sessão. Quando o jogo terminar, circule pela mesa. Cada

O jogador, por sua vez, lê sua Crença, Objetivo e Instinto. Se o grupo concordar que os critérios abaixo foram atendidos, a recompensa aplicável é ganha.

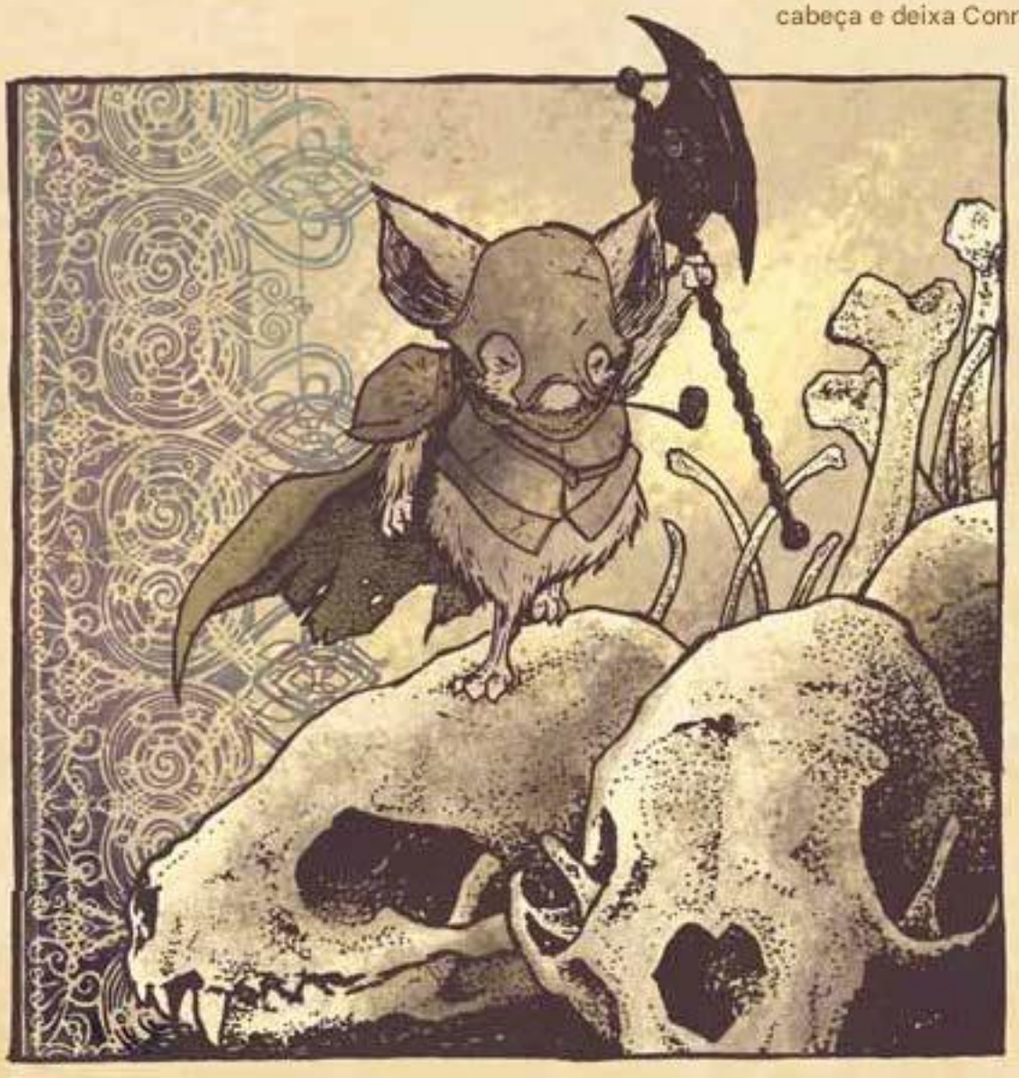
Ganhando Pontos de Destino

Existem três maneiras de ganhar pontos de destino. Você pode ganhar até três pontos de destino em uma sessão. .

Agindo de acordo com sua crença

Se as ações do seu personagem no jogo refletirem sua crença, você ganha um ponto de destino. Você pode receber esta recompensa uma vez por sessão.

Quando Sadie encontra Conrad, ela alimenta Kim. Ela sente compaixão por Kim. Ela age com o coração. Quando ela é forçada a escolher entre Conrad e a missão, ela pensa com a cabeça e deixa Conrad para trás enquanto completa a missão. Esta peça dramática rende ao jogador um ponto de destino no final da sessão.



Trabalhando em Direção a um Objetivo

Se as ações dos seus personagens funcionaram em direção ao seu Objetivo, mas não o alcançaram, você ganha um ponto de destino. Você pode receber esta recompensa uma vez por sessão.

Jogando um Instinto

Se você fizer seu personagem realizar a ação descrita no Instinto no momento apropriado durante o jogo, você ganha um ponto de destino. Você pode receber esta recompensa uma vez por sessão

Depois que o vendedor de grãos é encontrado morto, Lieam se oferece para transportar a carroça até a cidade mais próxima. Isso aciona seu Instinto e rende ao jogador um ponto de destino no final da sessão.

Ganhando Pontos de Persona

Existem cinco maneiras de ganhar pontos de persona. Você pode ganhar até quatro pontos de persona em uma sessão.

Alcançando um Objetivo

Se você alcançou seu Objetivo durante a sessão, você ganha um ponto de persona.

Kenzie descobre que o rato vendedor de grãos era de fato um traidor quando ele procura evidências em sua carroça e encontra o mapa. Ele alcança seu objetivo para esta sessão e ganha um ponto de persona.

Jogando Contra uma Crença

Este é difícil. É difícil de quantificar, mas se você jogar contra sua Crença de uma forma fria e dramática, se você tomar uma decisão no jogo que seja contrária ao que você acredita - e você deixar todos saberem sobre isso através da sua performance de personagem, você ganha um ponto de persona

Se Sadie tivesse ficado e lutado com Conrad, ela estaria jogando contra sua Crença. Este momento dramático renderia ao seu jogador um ponto de persona no final da sessão.

MVP

MVP significa "jogador mais valioso". O prêmio de MVP vai para o jogador que fez o teste de habilidade para que a patrulha pudesse completar sua missão. O grupo, como uma baleia, decide quem dá um ponto à pessoa por ser o MVP. Apenas um jogador por sessão pode ser o MVP.

Depois de derrotar uma cobra em combate individual, os jogadores de Kenzié e Saxov concordam que Lieam é o MVP da sessão. Ele ganha um ponto de persona.

Cavalo de Carga

Às vezes, um jogador carrega o grupo por muitas coisas difíceis. Seu personagem tem todas as habilidades certas e faz todos os testes para manter as coisas em movimento. O prêmio de cavalo de carga é para ele. Conceda a ele um ponto de persona.

O grupo decide quem é o cavalo de carga da sessão. Você não pode ser MVP e cavalo de carga ao mesmo tempo. Apenas um jogador por sessão pode ser o cavalo de carga.

O jogador de Kenzie ganha o prêmio de cavalo de carga da sessão. Ele lidera o grupo em segurança no ataque da cobra, encontra a toca da cobra e encontra o mapa escondido na carroça de grãos. Ele ganha um ponto de persona.

Personificação

Se você interpretar de maneira crível e divertida durante toda a sessão – se usar um sotaque, descrever todas as suas ações em detalhes vívidos ou colocar sua Crença, Objetivo e Instinto em jogo de uma maneira legal – você ganha um ponto de persona

O grupo decide quem é digno desta recompensa. Ela pode ser concedida a mais de um jogador, mas não a todos. Se ninguém realmente capturou seu personagem durante esta sessão, este prêmio não precisa ser entregue.

O conselho de Kenzie para Lieam enquanto eles estavam escondidos no tronco da árvore — "Não é contra o que você luta, mas pelo que você luta" — foi um momento muito legal. Todos os jogadores na mesa tiveram uma boa noção do que Kenzie era. Todos concordam que ele deveria ganhar o prêmio de personificação. Ele recebe um ponto de persona no final da sessão

A MISSÃO

Os céus de inverno estão escuros e sombrios.
A terra antes verde está pálida e austera.
Os suprimentos são escassos e a noite é longa.
O tempo para em sua canção amarga.
A vida murcha jaz congelada na videira.
Este é o fim dos dias para você e para mim?
É apenas uma estação e essas coisas mudam.
A falta de preparação é uma lição fria a se aprender.

- Poema do Escriba Robin no Inverno de 1152

O capítulo Missão descreve como jogar uma sessão do RPG Guarda dos Ratos. Nós nos reunimos, nos reunimos ao redor de uma mesa, formamos uma patrulha, escolhemos quem será o Mestre, quem serão os jogadores e então jogamos uma missão como as histórias retratadas nos quadrinhos

A REUNIÃO

A primeira coisa que você precisa fazer para jogar uma missão é reunir um grupo de jogadores. Você precisará de dois a cinco jogadores (incluindo você). Defina uma data. Planeje com antecedência; avise a todos com alguns dias de antecedência e reserve cerca de quatro horas. Isso lhe dará bastante tempo para se reunir, conversar um pouco, jogar uma missão e, em seguida, encerrar e limpar.

Jogamos às quartas-feiras à noite, das 19h às 23h.

Encontre um espaço de jogo com uma mesa e cadeiras suficientes para todos se sentarem. Tentem sentar-se de frente um para o outro. Imprima fichas de personagem - cópias dos personagens de exemplo, se você os estiver usando, ou folhas em branco, se estiver criando seus próprios personagens. Imprima uma cópia da folha de referência das regras e da folha de missão do Mestre. Você também precisará de lápis para todos e pelo menos 10 dados de seis lados. Papel de rascunho não é uma má ideia. Certifique-se de ter este livro também!

Tente comer antes de jogar. Jantar ou almoçar em grupo é definitivamente a melhor opção, mas se isso não for possível, lembre as pessoas de fazerem uma refeição antes de virem para a sessão. Parar o jogo para comer é perturbador. Você não quer fazer isso se não for necessário.

Planeje fazer pelo menos uma pausa. Depois de criar os personagens ou entre o turno do Mestre e dos Jogadores são bons lugares para parar por um momento

FORME SUA PATRULHA

Assim que todos estiverem juntos, você precisa formar uma patrulha. Decida quem será o Mestre. Qual jogador desafiará os ratos e verá se eles são dignos de serem chamados de heróis? Depois de decidir o Mestre, os jogadores precisam obter personagens.

Primeira Sessão

Se você estiver jogando sua primeira sessão, terá duas opções. Você pode escolher personagens da nossa seleção de personagens de amostra ou pode criar os seus próprios. Eu recomendo fortemente para sua primeira sessão que você escolha entre os personagens de amostra e comece a jogar imediatamente.

Se quiser, você pode ajustar os modelos de personagens que fornecemos. Isso é descrito na seção Ajustes de Modelos do capitulo Missões de Amostra.

Se você optar por criar personagens, faça isso em grupo. Todos que estiverem jogando esta sessão devem criar personagens juntos ou escolher modelos juntos. Não divida o grupo, com metade criando personagens enquanto a outra metade espera. Não é justo com os jogadores que aguardam.

Criar um personagem é descrito no capitulo Recrutamento.

Jogos Continuados

Se esta não for sua primeira sessão, você tem a opção de continuar de onde parou. Se continuar, poderá usar os mesmos personagens da última sessão.

Se não gostou do seu personagem da última sessão, pode escolher um novo nos modelos. Você pode criar um novo personagem se quiser, mas precisa fazer isso entre as sessões (como lição de casa). É falta de educação fazer todos esperarem por você enquanto cria um novo personagem.

Se um novo jogador se juntar ao grupo durante uma missão, peça para ele escolher um modelo e entrar no jogo. Gwendolyn enviou ajuda extra para a patrulha nesta missão!

Mestre Anota Crenças, Instintos e Relacionamentos

Depois que todos escolherem um modelo ou completarem seus personagens, o Mestre anota suas Crenças, Instintos e relacionamentos em sua folha de missão especial.

Relacionamentos, neste caso, significam pais, mentores, artesãos seniores, amigos e inimigos

Use a folha de missão como uma referência rápida sobre como interagir melhor com os jogadores. Em caso de dúvida, observe as Crenças, Objetivos e Instintos dos personagens na folha e jogue com base neles

O PRÓLOGO

O prólogo é algo que um jogador entrega no início de cada sessão continua. Se esta for sua primeira sessão com esta patrulha, você pode pular o prólogo.

Quando você se senta para uma nova sessão de um jogo contínuo, às vezes é difícil para todos se lembrarem do que aconteceu anteriormente. O prólogo ajuda os jogadores a se atualizarem.

Ao iniciar uma sessão, um jogador pode oferecer o prólogo. Ele deve descrever ao grupo o que aconteceu na última sessão. Se o grupo estiver satisfeito e bem lembrado, este jogador pode aliviar uma de suas próprias condições - Fome e Sede, Raiva ou Cansado (mas não Ferido ou Doente) - ou pode recuperar um ponto de imposto em sua Natureza. Você ainda não sabe quais são essas regras, mas saberá depois de ler o capítulo Resolução, então não se preocupe.

Um jogador não pode fazer um prólogo por duas sessões consecutivas. Ele deve compartilhar os holofotes.

ATRIBUIR UMA MISSÃO

Assim que os jogadores tiverem seus personagens e o prólogo for entregue, o Mestre atribui uma missão à patrulha. A missão pode ser nova ou o jogo pode continuar exatamente de onde a patrulha parou na última sessão.

Estação

Na primeira sessão de um novo jogo, o grupo decide em qual estação deseja começar. É tradicional começar na primavera, mas verão e outono também são aceitáveis. Não comece um novo grupo no inverno. As estações nos Territórios são discutidas em detalhes no capítulo Estações.

Missões

A missão atribuída deve ser curta e direta. Deve incluir um local, uma tarefa a ser cumprida e um prazo.

> Rastreie o mascate de grãos na rota de Rootwallow a Barkstone.
>
> Entregue a correspondência da primavera a Gilpledge

Ajude Grasslake com seu problema com as tartarugas.

Consulte a seção Criando Missões deste capitulo para mais detalhes sobre o que realmente acontece em uma missão.

Deveres

Aqui está uma breve recapitulação dos deveres típicos da Guarda: patrulhar, limpar caminhos, abrir trilhas, carregar correspondências, escoltar, observar o clima, caçar predadores, manter a fronteira de cheiros, resgatar ratos em perigo e mediar disputas.

Se precisar de mais inspiração, o capítulo SeasonMS tem uma seção sobre as responsabilidades da Guarda listadas em cada estação.

Primeira Missão

A primeira missão da patrulha deve vir diretamente de Gwendolyn, a matriarca e arquiteta da Guarda dos Ratos. Ela atribui uma missão diretamente ao líder da patrulha.

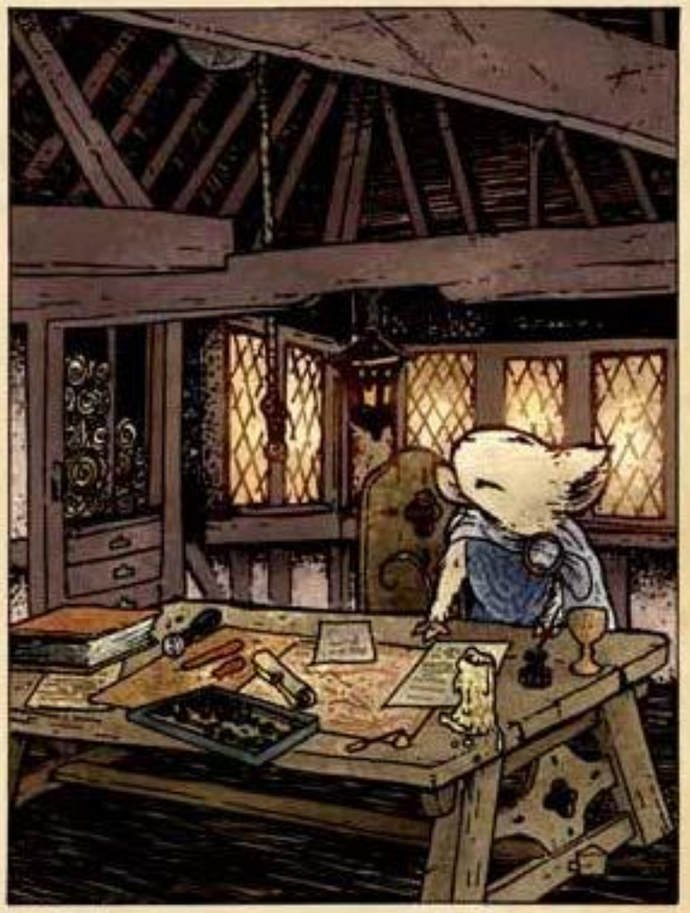
Gwendolyn

Gwendolyn é uma personagem neste jogo. Ela é especial: somente o Mestre pode interpretá-la, e ela nunca sai em missões. Ela está muito ocupada administrando o bem-estar da Guarda e das cidades

Quando você, o Mestre, der a primeira missão para sua patrulha, faça-o na voz de Gwendolyn. Finja que você reuniu a patrulha em sua sala de mapas em Lockhaven. Dê ordens à patrulha e ofereça palavras de incentivo. Indique onde eles precisam ir no mapa dos Territórios.

Missões Adicionais

Uma vez em campo, missões adicionais devem se desenvolver organicamente a partir da situação da patrulha. Se eles pararem em uma cidade que comercializa com outras cidades, os mercadores podem pedir aos ratos da guarda carroças. Se eles estiverem voltando para Lockhaven



e encontrar um grupo de ratos doentes e encalhados, é dever da patrulha levá-los para um local seguro. Se eles concluiram uma missão que se tornou um problema para um assentamento - bandidos, uma disputa comercial, uma escassez de alimentos - a patrulha deve se esforçar para resolver a situação. Todas essas são missões de acompanhamento legítimas. Uma vez na natureza, você estará por sua própria conta e risco.

Se você estiver sem ideias que se desenvolvam a partir da nova situação da patrulha, você pode enviar a eles uma missão de Lockhaven na forma de uma carta ou uma mensagem de outro rato de guarda. Ou, se você tiver algo mais planejado, pode informar à patrulha que eles retornam a Lockhaven entre as missões para receber novas ordens.

A Voz dos Ratos

Ao atribuir essas missões no início da sessão, descreva a situação para os jogadores. Prepare o cenário para eles. Não há problema em interpretar os personagens ratos pedindo ajuda. Assim que a missão estiver clara, pare e vá para a seção Escrever Metas da Sessão.

Quem Lidera as Missões?

Embora haja um sistema de classificação definido na Guarda Ratos, a independência e a perspicácia são mais valorizadas do que a obediência cega. Os ratos da guarda sênior dão ordens levianamente e sempre aceitam conselhos de seus subordinados. É claro que, quando uma ordem é dada, um sênior espera que ela seja obedecida ao máximo.

Capitães da Guarda

Os capitães da guarda raramente saem em missões. Eles ficam em Lockhaven e ajudam Gwendolyn a administrar a Guarda e a cidade. Os capitães realizam apenas as missões mais importantes, complicadas e perigosas.

Líderes de Patrulha

Os líderes de patrulha são os comandantes de campo da Guarda. Quando Gwendolyn atribui uma missão, ela a confia a um líder de patrulha. O líder da patrulha escolhe os outros ratos para completar sua patrulha. (No jogo, pulamos esta etapa. Presumimos que o líder da patrulha já fez suas escolhas - e ele escolheu os outros jogadores!)

Em campo, é trabalho do líder da patrulha garantir que sua patrulha esteja segura e bem cuidada, e que eles concluam a missão.

Kenzie cumpre esse papel para sua patrulha.

Antiguidade

Às vezes, não há um capitão da guarda ou líder de patrulha disponível para uma missão. Se for esse o caso, Gwendolyn atribui o status de líder temporário de patrulha ao rato mais antigo da patrulha

ESCREVA OS OBJETIVOS DA SESSÃO

Assim que a missão for atribuída, todos os jogadores param por um momento e escrevem seus Objetivos para seus personagens.

Escreva Objetivos Diferentes

É fácil simplesmente escrever a missão como seu Objetivo atual. Depois de um tempo, isso vai ficar chato. Felizmente, os Objetivos são versáteis. Você tem bastante liberdade; não precisa se ater estritamente à missão.

Observe seus Objetivos como um grupo: Um jogador deve sempre ter um Objetivo sobre completar a missão. Você pode colorir isso com condições ou estipulações - como ele completará o Objetivo? Quando?

Outros jogadores podem ter: um Objetivo sobre outro membro de sua patrulha, um Objetivo sobre ver algo ou recuperar algo do lugar para onde você está indo. Se sua família, mentor, amigo ou inimigo estiver localizado perto do objetivo da missão, escreva um Objetivo sobre eles

Cada um dos três ratos enviados para encontrar o mascate de grãos tem uma perspectiva diferente sobre a missão.

Kenzie: Preciso encontrar evidências que determinem se o mascate de grãos é um traidor ou não.

Saxon: Protegerei Kenzie e Lieam nesta patrulha.

Lieam: Mostrarei a Kenzie e Saxon que sou um membro valioso da patrulha.

Mestre Anota Objetivos

Depois que os jogadores escreverem seus Objetivos, o Mestre deve anotá-los em sua folha de missão

PROJETANDO UMA MISSÃO

A atribuição de uma missão é direta e simples. É assim que as ordens funcionam, mas não é assim que as missões funcionam! A missão em si consistirá em uma série de problemas e complicações adicionais que os ratos da Guarda devem superar.

Existem quatro perigos gerais com os quais a Guarda Rata deve lidar: clima, natureza selvagem, animais e ratos. Essas quatro coisas representam uma fórmula mágica. Se você incluir uma combinação de problemas dessas categorias, terá uma missão para a Guarda e, com sorte, uma aventura digna de ser recontada!

Clima

Chuva, neve, calor extremo, frio congelante, inundações, secas: os ratos são particularmente suscetíveis ao clima - uma forte tempestade pode varrer os incautos; inundações podem destruir uma cidade inteira. Portanto, a Guarda deve ser especialmente cuidadosa ao patrulhar.

Depois de distribuir a missão para a sessão, descreva o clima para a patrulha. Use o capítulo "Estações" como um guia para ajudá-lo a escolher algo apropriado

Durante a missão, o clima pode mudar sob duas condições: se um jogador usar sua perícia Vigilante do Clima ou se o Mestre impuser uma mudança climática.

Natureza Selvagem

Lama, vegetação rasteira, riachos, pântanos, areia, árvores caídas e muitos outros perigos devem ser enfrentados pela Guarda enquanto ela executa suas tarefas. Um rato descuidado pode ser engolido pela lama sugada, arrastado por um riacho ou esmagado por um galho que cai. A Guarda deve navegar por esses obstáculos enquanto realiza seus trabalhos

Animais

Cobras, doninhas, gambás, morcegos, texugos, corujas, caranguejos e muitos outros tipos de animais ameaçam as cidades e os camundongos dos Territórios. Predadores perseguem e matam os camundongos. Catadores tentam se infiltrar nas cidades e devorar seus suprimentos. Até mesmo herbívoros e herbívoros podem ser um problema - eles podem comer toda a colheita e forragem da área, deixando pouco para os camundongos sobreviverem.

É dever da Guarda lidar com esses animais. Muitos deles são grandes ou selvagens demais para serem mortos, então é preciso inventar estratégias para afugentar os animais.

Camundongos

Por último, mas certamente não menos importante, a Guarda deve negociar e lidar com os outros ratos dos Territórios: prefeitos, magistrados e comerciantes; os perdidos, os achados e os imprestáveis. Alguns tentam ajudar, alguns precisam de ajuda e alguns procuram ativamente prejudicar a Guarda. Essas personalidades são uma realidade cotidiana do trabalho e desafiarão as habilidades dos seus ratos da guarda.

Escolha Dois

Ao pensar em um conceito de missão, escolha dois dos quatro perigos para representar os problemas conhecidos na missão. Mantenha os outros dois perigos de reserva para agirem como surpresas ou caso você precise preencher uma reviravolta inesperada.

A missão para encontrar o vendedor de grãos usa áreas selvagens e ratos. O vendedor está vagando por uma rota perigosa de Rootwallow a Barkstone. Essa é a categoria de áreas selvagens. Mas o vendedor é, na verdade, um espião tentando vender informações secretas sobre Lockhaven para Barkstone. Isso definitivamente se enquadra na categoria de problemas dos ratos. Esses dois perigos são suficientes para iniciar a missão

Agora que você tem alguns problemas gerais em mente, precisa focá-los para que desafiem diretamente seus jogadores

O RIO ESTÁ SUBINDO

Uma coisa é ter um punhado de perigos - ratos famintos, chuva e um rio subindo - mas outra coisa é transformar essas peças em uma situação atraente para os jogadores enfrentarem.

Imagine isso: Está chovendo. Um riacho se formou fora de Elmoss, bloqueando a estrada principal. Este riacho está subindo rapidamente. Um carregamento de grãos para a cidade está preso do outro lado, correndo o risco de ser levado pela água. Seu primo, outro rato de guarda, está preso em um galho no meio do riacho. Você só tem tempo para salvar um antes que o outro seja levado pela água. O que você faz?

Essa é uma situação em Mouse Guard. O que torna essa situação atraente? Prioridades conflitantes - a vida do seu primo versus o bem-estar de uma cidade inteira.

Para Ser um Herói

Mas há outro nível nisso - não é só que a vida é difícil e o dever é perigoso. Jogamos para ver se nossos camundongos de guarda têm as qualidades necessárias para se tornarem heróis. Esses desafios testam sua coragem; eles fornecem uma chance para os jogadores provarem que seus personagens são heróis.

Ser um herói não é fácil neste jogo. Você tem que arriscar a vida e os membros, trabalhar duro e se sacrificar muito. Os heróis se importam. Eles querem fazer a diferença. Eles querem ter sucesso, mesmo quando toda a esperança está perdida.

Como podemos garantir que os jogadores se importem o suficiente com a missão para que se esforcem ao máximo? Há um truque fácil para isso: Confie nas Crenças dos jogadores; interfira em seus Objetivos, acione seus Instintos e atropele suas características!

O Quanto Você Acredita?

Crie situações nas quais os jogadores tenham a chance de provar que suas Crenças são mais do que apenas palavras. Defender sua Crença é uma escolha que cada jogador deve fazer

Pais, mentores, artesãos experientes, amigos e inimigos são muito úteis ao desafiar Crenças. Use esses personagens para apresentar outras opiniões. Deixe que eles sejam vozes

para outras Crenças opostas. E pegue personagens com perspectivas semelhantes e coloque-os sob ameaça.

Quão Vulnerável É o Seu Instinto?

Os instintos são muito fáceis para o Mestre usar. Cada jogador escreveu uma condição específica, como perigo, todas as manhãs, quando ameaçado. Tudo o que você precisa fazer é colocar a patrulha em perigo, fazer algo acontecer pela manhã ou ameaçar o personagem. É muito simples. Quando você trouxer esse perigo para o jogo, dê a esse jogador um olhar significativo: "Você vai fazer algo a respeito?" Dê a ele a chance de tomar uma decisão. Tente tornar a decisão de usar o Instinto uma decisão difícil. É mais divertido assim.

Quão Urgente é o Seu Objetivo?

Apresente obstáculos que não apenas "atrapalhem", mas ameacem a realização dos objetivos dos personagens. Clima, natureza e animais são perfeitos para objetivos ameaçadores.

Jogue Objetivos contra Crenças. Deixe os jogadores determinarem o que é mais importante para eles naquele momento

O Carvão de Sadie entra em conflito com sua Crença de agir com o coração. Ela se vê dividida entre prioridades conflitantes quando Conrad é dominado por uma horda de caranguejos famintos. Ela cumpre seu dever ou salva Conrad?

Para criar tensão, coloque o "objetivo" de um Objetivo no final de uma missão. Construa até atingir um Objetivo ao longo da sessão, coloque obstáculos no caminho e faça do próprio Objetivo um obstáculo. Se você seguir esses passos, os jogadores poderão fazer escolhas reais sobre seus personagens e terão a chance de testar sua coragem e rolar alguns dados!

Ameaçar Relacionamentos

Os pais, artesãos seniores, mentores, amigos e inimigos dos personagens são uma grande fonte de adversidade. Caracterize-os com suas próprias Crenças e Objetivos. Use-os para desafiar as Crenças dos personagens diretamente ou coloque esses relacionamentos em perigo para que os ratos da guarda tenham a chance de demonstrar o que acreditam. Você pode ameaçá-los com a fórmula mágica: clima, natureza, animais e ratos.

O rato da guarda salvará seu inimigo de ser comido por uma raposa? É seu dever fazer isso. Ele conseguirá superar suas próprias emoções e ainda agir de acordo com esse dever?

Use amigos, inimigos, mentores e pais para exigir promessas dos jogadores.

Você perseguiria uma doninha até Darkheather se estivesse chovendo, você estivesse perdido, a dias de casa e sua esposa o fizesse prometer que voltaria para casa em segurança?

Envie os camundongos da guarda para suas cidades natais. Envie-os para os lugares onde seus inimigos espreitam. Envie-os para onde seus amigos vivem. Viajar pelos Territórios é perigoso. É sempre bom ver um rosto familiar no fim da estrada.

E quando os heróis estiverem exaustos, com fome, cansados e precisando de consolo, deixe que seus personagens de relacionamento os ajudem. Faça com que eles venham em seu auxílio com comida, abrigo e conforto. Como um herói reage a tal caridade? Ele mostra sua vulnerabilidade e aceita? Ou ele ignora severamente tal ajuda?

Desafie a Patrulha com Clima, Natureza Selvagem, Animais e Camundongos

Você tem uma missão. Você tem objetivos. Você tem clima, natureza selvagem, animais e ratos à sua disposição. Como Mestre, você precisa colocar esses perigos entre os jogadores e seus Objetivos.

Pense em três ou quatro coisas que podem atrapalhar a patrulha de atingir seus Objetivos. Uma delas deve ser óbvia - está chovendo - enquanto uma delas deve ser uma surpresa - uma toca de cobra!

Use o clima para interferir na viagem ou forçar a patrulha a arriscar viajar em más condições.

A natureza selvagem é implacável e indiferente. Ela ameaça engolir os ratos e sua cultura, e certamente atrapalha as patrulhas. Interponha obstáculos imprevistos - rios caudalosos, ravinas íngremes e pântanos perigosos.

Ameace cidades com queda de árvores, neve pesada, inundações, incêndios florestais e raios.

Lembre-se de ver o mundo da perspectiva de um rato. Imagine como pequenos eventos são ameaçadores e perigosos. Consideramos lama ou uma tempestade de chuva um inconveniente, na pior das hipóteses. Para os ratos, esses incidentes podem ser uma questão de vida ou morte.

Os animais também são excelentes obstáculos. Predadores comem ratos. Se um se soltasse em uma cidade, seria um desastre. Na estrada, as patrulhas precisam evitar predadores para completar suas missões.

COMO JOGAMOS

Assim que você tiver os personagens e o Mestre tiver uma missão, você estará pronto para jogar. Se esta for sua primeira sessão, sente-se à mesa, reúna seus dados e lápis e ouça a atribuição da missão de Gwendolyn.

Depois de ouvir a atribuição, escreva seus Objetivos para a sessão. Assim que os Objetivos forem escritos, o Mestre assume

Ele descreve onde a missão começa, o que os jogadores precisam fazer e em que ordem deve ser feita. Ele confronta os personagens com o clima, a natureza, os animais e os ratos.

Para superar esses obstáculos e completar a missão, os jogadores devem testar suas habilidades e perícias. O Mestre diz quais habilidades e perícias serão testadas. Esta parte do jogo é chamada de Turno do Mestre. (Falaremos sobre testes no próximo capítulo, Resolução, então não se preocupe com detalhes específicos agora.)

Depois que ele termina de derrotar os ratos da guarda, geralmente depois que eles completam sua missão, chegam à segurança de uma cidade ou passam por um momento dramático na história, o Mestre passa as rédeas para os jogadores.

O jogo então entra no Turno dos Jogadores. Durante esta parte, os jogadores dirigem! Eles tentam se recuperar da surra que levaram no Turno do Mestre. Eles também podem tentar perseguir alguns de seus próprios objetivos e necessidades pessoais sem que o Mestre atrapalhe

A VEZ DO MJ

Durante o Turno do MJ, é função do MJ dar uma surra nos personagens ratos de guarda dos jogadores. É função dele confrontá-los, pressioná-los e desafiá-los. Eles não podem provar que são heróis se você pegar leve com eles. E o jogo é muito mais divertido se for desafiador. Se for muito fácil, é chato.

O MJ começa o jogo com sua vez. Ele define o clima e coloca o primeiro obstáculo no caminho da patrulha. Esse primeiro obstáculo deve ser algo que atrapalhe diretamente o cumprimento da missão da patrulha.

Superando o Clima, a Natureza, os Animais e os Ratos

Coloque um obstáculo na frente do jogador.

Descreva-o para ele:

É um longo caminho entre Rootwallow e Barkstone. Aquele rato de grãos pode estar em qualquer lugar.

A trilha para Gilpledge está enterrada sob uma camada de neve derretida. Vai ser muito difícil encontrar o assentamento

Uma tartaruga gigante se alojou na praça da cidade de Grasslake. Você precisa desalojá-la antes que ela abocanhe a cidade inteira

Depois de esclarecer a situação, diga aos jogadores qual habilidade ou perícia eles precisam usar para superar o obstáculo.

Você terá que usar sua perícia de Explorador para encontrar aquele mascate de grãos na floresta.

Viajar para Gilpledge requer um teste de Desbravador.

Você precisará de Caçador e Rato-da-História para afugentar aquela tartaruga.

Não tenha medo de dar opções aos jogadores para superar o obstáculo:

Você também pode usar a habilidade de Trilhas ou a habilidade de Mascate para encontrar rotas prováveis nas quais possa interceptar o rato-da-grão.

Você pode tentar usar sua perícia de Cientista para criar uma série de armadilhas e alavancas para desalojar a tartaruga também. No entanto, isso também será muito difícil.

Pressão Alta

A pressão está sobre os ratos-guarda para completar sua missão durante o Turno do Mestre. Não há tempo para descansar, nem espaço para respirar. Você deve superar os obstáculos colocados em seu caminho.

Recuperação Muito Limitada

Os personagens se machucam um pouco durante o turno do Mestre. Eles ficam com fome, raiva, cansaço, ferimentos e doenças, mas espero que não tudo de uma vez.

Os jogadores não podem se recuperar dessas condições, mesmo que o Mestre diga que está tudo bem, a menos que gastem um recurso especial chamado testes. Os testes são obtidos a partir de características. Falaremos sobre eles no Papel dos Jogadores, no título do Turno do Mestre.

Obstáculos

O Mestre coloca obstáculos no caminho da patrulha e determina o que é necessário para contorná-los. Esses desafios podem ser simples, exigindo apenas um único teste para serem superados, ou podem ser complexos, exigindo uma série de testes interligados.

Obstáculos são superados com testes. Um teste é uma rolagem de dados. A classificação da habilidade ou perícia indica o número de dados rolados. O jogador será bem-sucedido ou reprovado no teste.

Obstáculos Simples

O Mestre coloca obstáculos específicos no caminho da patrulha, desde o clima geral, áreas selvagens, animais e perigos de ratos – um caminho coberto de mato, um rio caudaloso, abelhas incômodas, um comerciante furioso. Estes exigem um único teste para serem superados.

Questões relacionadas ao clima e à natureza são bons desafios simples, mas você também pode resolver encontros difíceis com outros ratos em um teste

Encontrar um rato perdido em uma trilha conhecida é um obstáculo simples superado usando a perícia Explorador.

Obstáculos Complexos

Às vezes, um obstáculo é grande demais para ser superado com um único teste. O Mestre pode solicitar que várias habilidades sejam testadas para superar um obstáculo.

Para navegar pela costa, pode-se usar Sobrevivencialista para construir alguns remos e flutuadores, Artesão de Barcos para construir um barco de folhas e Sabedoria Costeira para encontrar um porto seguro.

Obstáculos complexos são melhor usados ao construir algo, resgatar alguém ou executar um plano complicado.

Conflitos

Há um nível de jogo acima de obstáculos complexos. Às vezes, uma cena precisa de atenção e detalhes especiais - uma luta, uma discussão, uma perseguição, por exemplo. Essas são cenas de ação em que nos aproximamos dos personagens e focamos nos efeitos golpe a golpe de cada ação.

Desalojar uma tartaruga-aligátor de Grasslake exigirá a superação de uma série de obstáculos e, finalmente, um confronto com a própria tartaruga

As regras exatas de como fazer testes em várias situações são descritas no próximo capitulo, Resolução. Falaremos um pouco sobre Sucesso e Fracasso aqui antes de prosseguir.

Sucesso

Quando um jogador passa em um dos testes de habilidade ou perícia colocados à sua frente por você, ele consegue o que quer e supera aquele obstáculo. Você e o jogador devem oferecer uma pequena descrição legal para celebrar o momento.

O jogador de Sadie decide partir para Calogero pela água, em vez de por uma rota terrestre. Ela deve passar em um teste de perícia de Artesã de Barcos. Ela consegue e chega a Calogero ilesa.

Depois disso, passe para o próximo obstáculo! O Mestre pode descrever o que acontece em seguida. Ele pode perguntar aos jogadores o que eles estão fazendo, mas também pode narrar o progresso da patrulha até o próximo obstáculo.

Fracasso

Se um jogador falhar em um teste de habilidade ou perícia, uma de duas coisas pode acontecer. Você pode decidir que ele não consegue superar o obstáculo e lançar uma reviravolta inesperada na história, ou pode permitir que o jogador tenha sucesso com uma condição. Ele passa, mas seu personagem fica com Fome, Raiva, Cansado, Ferido ou Doente no processo.

As reviravoltas geralmente vêm na forma de novos obstáculos a serem superados, mas às vezes podem ser apenas momentos legais que você descreve

Kenzie instrui Lieam a subir para um ponto de observação mais alto para ver se consegue localizar o mascate de grãos desaparecido. Lieam testa sua habilidade de Batedor e falha.

O Mestre esfrega as mãos e ri um pouco. "Você falhou?" ele pergunta. "Você não vê nenhum rato, mas vê uma carroça de grãos virada." Assim que o teste falha, o Mestre torce a

história em uma nova direção. Ele decide que a patrulha chegou tarde demais; o mascate de grãos foi comido por uma cobra!

Se a patrulha tivesse que testar a Natureza para escapar de uma cobra e falhasse, o Mestre poderia permitir que escapassem, mas declarasse que estão Cansados e com Raiva devido ao esforço.

Em ambos os casos, você pode descrever a cena e o que acontece. Você até pode descrever o que o personagem faz para se atrapalhar e ficar preso em nós.

Movendo-se de Obstáculo em Obstáculo

Independentemente de os jogadores terem passado ou não nos testes para superar os obstáculos, o jogo deve prosseguir. É seu trabalho introduzir o próximo problema. E o próximo obstáculo deve ser diferente do anterior.

Usando o aspecto das reviravoltas do fracasso, novos obstáculos imprevistos surgirão. É assim que o jogo acontece. É assim que as missões dão errado! As reviravoltas podem trazer um dos quatro obstáculos que você não usou nesta sessão: clima, natureza selvagem, animais ou ratos. Ou as reviravoltas podem ser usadas para trazer novos encontros com o mesmo obstáculo. Em outras palavras, elas podem ser usadas para piorar as coisas.

Não encontrar o comerciante de grãos não termina a aventura. Em vez disso, o fracasso introduz um novo problema: a cobra. Uma vez que a cobra

Após o problema ter sido resolvido, a patrulha encontra o rato de grãos na barriga da cobra.

Isso é uma verdadeira reviravolta, porque agora a patrulha não pode simplesmente interrogar o rato de grãos e descobrir para quem ele estava trabalhando. Agora eles devem levar sua investigação mais adiante e viajar para Barkstone para fazer algum trabalho de campo lá.

Papel dos Jogadores no Turno do Mestre

Durante o Turno do Mestre, os jogadores devem confrontar os obstáculos colocados diante deles pelo Mestre. Descreva as reações do seu personagem aos obstáculos. Descreva o que ele diz e faz para tentar superá-los.

"Eu subo na árvore para conseguir um livro melhor."

O Mestre apontará certos testes para superar obstáculos. Os jogadores podem sugerir outros testes, outras maneiras de navegar pela situação.

Os jogadores podem fazer sugestões uns aos outros ou ao Mestre como conversas de mesa. Ou eles podem até mesmo traçar planos "como personagens"

"Estamos na estrada há muito tempo. Lieam, você é um bom batedor. Veja se consegue avistar o vendedor ambulante de grãos por perto."

Planos ou sugestões são oferecidos ao Mestre. O jogador descreve o que seu personagem gostaria de fazer e qual habilidade gostaria de usar. Se o Mestre concordar ou achar que é um bom plano, ele pode definir o número do obstáculo para o jogador e fazê-lo testar. Se o Mestre achar que é inapropriado, ele pode dizer não. E para certas ações - como jogadores lutando - o Mestre pode dizer para você esperar até o Turno dos Jogadores.

Os jogadores devem ajudar uns aos outros e fazer sugestões sobre o melhor curso de ação. Eles também devem procurar oportunidades para usar suas características

Características no Turno do Mestre

Os jogadores podem usar as características de seus personagens para se ajudarem ou atrapalharem no Turno do Mestre.

Incorporar uma característica de maneira benéfica rende dados bônus ou uma repetição.

Lieam usa a característica Defensor. Seu jogador diz: "A cobra está se aproximando dos meus amigos? Preciso protegê-los. Eu uso minha característica Defensor!"

Usar uma de suas características para atrapalhar seu próprio caminho rende ao jogador testes contra essa característica. Esses testes são gastos durante o Turno do Jogador. Então você pode se machucar um pouco agora para ganhar mais tarde. Ganhar e gastar testes é descrito no capítulo Características.

Saxon usa a característica Destemido. Seu jogador diz: "Eu sou Destemido. Quero usar essa característica contra mim mesmo enquanto tento convencer Kenzie e Lieam a lutarem contra a cobra. Na verdade, é uma má ideia!"

Testes são muito valiosos e úteis. É seu trabalho ser proativo para ganhá-los. Não é trabalho do Mestre mimá-lo e fornecer tempo de tela igual para todos os jogadores. Você deve ser proativo. Um herói se arrisca para superar suas próprias fraquezas e melhorar o bem comum com seu sacrifício.

Jogador versus Jogador no Turno do Mestre

Enquanto os jogadores estão sugerindo soluções diferentes uns aos outros, desentendimentos podem surgir. Durante o Turno do Mestre, resolva os desentendimentos com um teste de Persuasão versus Persuasão, um teste de Persuasão versus Vontade para ver se um personagem está tentando convencer outro personagem neutro de que ele está certo, ou até mesmo Guerreiro versus Guerreiro para resolver diferenças que chegaram a um impasse. Esses são obstáculos simples apresentados a outros jogadores. Não são obstáculos ou conflitos complexos.

Saxon e Kenzie discutem bastante sobre a direção que a patrulha deve tomar. Esses argumentos são resolvidos usando o Persuasão de Kenzie contra a vontade de Saxon

Outras situações também podem surgir. Resolva-as com testes rápidos de Versus. Os jogadores podem usar suas características para ajudar ou atrapalhar a jogada, mas lembre-se de que reviravoltas e condições ainda se aplicam.

Encerrando o Turno do Mestre

O Turno do Mestre termina em uma das três circunstâncias: quando a patrulha completa sua missão, quando a patrulha chega a um porto seguro ou durante o tempo de inatividade em uma missão prolongada. Nesse ponto, o Mestre passa as rédeas para os jogadores.

A primeira missão de Kenzie, Saxon e Lieam termina depois que Kenzie revela que descobriu que

O vendedor de grãos era de fato um traidor. Três dos quatro problemas foram apresentados no decorrer do jogo: natureza selvagem (encontrar o rato), animal (lutar contra a cobra que comeu o rato) e ratos (a revelação de que o rato era um traidor). Depois disso, o Mestre passa as rédeas para os jogadores. Agora é a vez deles.

Observe que completar uma missão não é o mesmo que cumprir Objetivos. Às vezes, terminar seu dever deixará seu Objetivo insatisfeito. Use seu tempo no Turno dos Jogadores para completar quaisquer Objetivos inacabados.

Sessão Padrão

Uma sessão padrão tem um Turno do Mestre que dura de uma a duas horas, seguido por um Turno dos Jogadores que dura de uma a duas horas. A troca normalmente acontece quando os jogadores completam a missão. Eles então ficam livres para cumprir seus Objetivos.

Sessões Sazonais

Se você estiver jogando uma sessão que representará uma temporada inteira, certifique-se de usar suas reviravoltas para criar problemas de longo prazo - coisas que durarão alguns meses, como rivalidades, escassez e epidemias

Missões Estendidas e Turnos Curtos

Ocasionalmente, as missões se estendem por mais de uma sessão de jogo. Se, por exemplo, os ratos forem enviados para Darkheather ou para o País Selvagem, pode haver muitos obstáculos para superar em uma única sessão.

Nesse caso, o Mestre pode aprimorar seus turnos, apresentando dois ou três obstáculos e, em seguida, passando as rédeas para os jogadores para um rápido Turno dos Jogadores. Esse processo dá ao jogo a sensação de uma caminhada Jang - cada dia pode ser um novo obstáculo a ser superado, cada noite uma chance de descansar.

Assim que estiver confortável com essas configurações, experimente ritmos diferentes por conta própria.

O TURNO DOS JOGADORES

É trabalho do Mestre dar uma surra nos seus ratos de guarda. É seu trabalho sobreviver à surra e superar! Durante o Turno dos Jogadores, você pode tentar se recuperar um pouco e acumular seus recursos, além de cuidar de outros assuntos diversos

Depois de viajar uma distância tão longa e lutar com uma cobra, Kenzie, Lieam e Saxon estão cansados e furiosos. Eles também estão longe de Barkstone e da conspiração para derrubar Lockhaven

Testes e Testes

Os testes no turno dos jogadores são limitados. Cada jogador recebe um teste gratuito. Você pode usá-lo para o que quiser recuperar: encontrar um velho amigo, criar uma nova armadura, começar uma briga ou comprar um presente para o seu amor.

Depois de descobrir o traidor, a patrulha faz a jornada para Barkstone. Enquanto caminham e conversam, tentam se recuperar da fadiga e da raiva.

Kenzie usa seu teste gratuito para se livrar da raiva. Ele conversa sobre seus motivos com Saxon e Lieam.

Lieam usa seu teste gratuito para se recuperar do cansaço. A luta com a cobra o desgastou. Durante a caminhada, ele tenta acalmar seus nervos e relaxar.

Saxon quer permanecer furioso com Barkstone e os traidores. Ele escolhe usar seu teste para liderar a patrulha até Barkstone para que ele possa se vingar!

Se quiser mais testes, você deve gastar os testes que ganhou contra suas caracteristicas no Turno do Mestre. Falaremos mais sobre os detalhes do uso de suas caracteristicas nos capitulos Resolução e Caracteristicas. Agora, tudo o que você precisa saber é que você usa caracteristicas tanto para te ajudar quanto para te atrapalhar. Quando você as usa para atrapalhar no Turno do Mestre, você pode fazer mais coisas no Turno dos Jogadores. Quando você tiver usado seu teste gratuito e ficar sem testes para gastar, você está perdido neste turno.

Cada vez que você fizer um teste, apague um dos testes ao lado de seus traços. Ande pela mesa (na ordem que você decidir) e faça as coisas. O jogador que começar com mais testes provavelmente deve ir primeiro

Você não pode gastar um teste duas vezes seguidas. Você faz um teste e depois precisa liberar outro jogador. Às vezes, isso significa que você fica preso com testes extras. Você tem um monte de testes restantes e ninguém mais tem. O que você faz?

Passando os Testes

Se você tiver testes restantes no Turno dos Jogadores e um ou mais de seus companheiros de patrulha não tiver nenhum, você pode doar seus testes a eles. Quando for a vez deles, diga a eles que você está dando um teste e apague um da sua ficha de personagem. Então eles podem jogar um turno e fazer um teste normalmente. Quando você estiver sem testes, você terminou. Ou a sessão terminou ou é a vez do Mestre agora.

Se você não quiser doar testes a outros jogadores, não precisa. Apenas lembre-se, você não pode fazer dois testes seguidos no Turno dos Jogadores. Então, se você tiver muitos testes e ninguém mais tiver nenhum e você não quiser doar, você deve descartar seus testes excedentes e encerrar o Turno dos Jogadores.

Um Jogador e o Mestre

Se você estiver jogando uma partida que consiste em apenas um jogador e o Mestre, o jogador vendedor pode gastar todos os seus testes durante o Turno dos Jogadores. Ele não está restrito à regra de testes/testes alternados. Não há ninguém para quem passar!

Recuperar

Durante o Turno dos Jogadores, você pode tentar se recuperar de uma ou mais de suas condições: Fome, Raiva, Cansado, Ferido e Doente. A recuperação geralmente envolve um teste e, portanto, consumirá seu freeroll ou custará um teste.

Reagrupar, Reequipar

O Turno dos Jogadores também é um excelente momento para fazer testes de Recursos para equipamentos, testes de Círculos para encontrar ajuda ou aliados e testes de perícia de artesanato para criar itens úteis

Provocando Brigas e Coisas no Turno dos Jogadores

Durante o Turno dos Jogadores, você também pode entrar em conflitos intensos com ratos de outros jogadores, seus personagens de relacionamento ou personagens que o Mestre introduziu.

Custa um teste, assim como qualquer outro teste, para iniciar um conflito.

Por exemplo, se você provocou uma briga com seu lider de patrulha, você deve gastar um de seus testes.

Sua vítima ou alvo não precisa gastar nada para revidar.

Jogando Limpo e Negociando Metas

Às vezes, durante o jogo, você pode se envolver com seu personagem. Você quer algo tão desesperadamente para ele que está preparado para lutar por isso, mesmo que isso signifique desafiar seus próprios companheiros de patrulha

Você pode e deve desafiar seus companheiros de patrulha para conflitos como discussões e brigas sobre sua Crença ou seu Objetivo, mas seja gentil. Seja agressivo na descrição do seu personagem, mas, como jogador, consulte o outro jogador e certifique-se de que ele se sinta confortável com a direção que você está tomando. Se ele se sentir confortável, ótimo; vá em frente. Se ele se sentir desconfortável, negocie um pouco. Explique de onde você vem e o que você quer. Tente encontrar algo pelo qual ele esteja interessado em lutar no conflito, não simplesmente se opondo a você, mas lutando por seu próprio Objetivo ou efeito. Se você não encontrar algo pelo qual ambos queiram lutar, então não há motivo para lutar. Não há conflito. Você terá que deixar o assunto de lado e seguir em frente.

Características e Testes no Turno dos Jogadores

Você pode usar suas características para benefício no Turno dos Jogadores (desde que siga as regras padrão de características, é claro).

Você não pode usar suas características para atrapalhar seu personagem e ganhar testes no Turno dos Jogadores.

Falha no Turno dos Jogadores

O Mestre pode aplicar condições e reviravoltas de acordo com as regras normais no Turno dos Jogadores.

Reviravoltas no Turno dos Jogadores

Reviravoltas no Turno dos Jogadores são complicadas. Se você estiver jogando uma sessão prolongada e seguindo o Turno dos Jogadores imediatamente com o Turno de um Mestre, use-as normalmente – confronte os jogadores com novos obstáculos a serem superados.

Se você estiver encerrando sua sessão no Turno dos Jogadores, não use reviravoltas para criar confrontos imediatos. Os jogadores não serão capazes de lidar com elas, e não é para isso que serve o Turno dos Jogadores. Neste caso, use reviravoltas

para criar problemas de longo-prazo - novos inimigos, escassez, epidemias ou usá-los para criar finais diferentes. Um novo problema surge, mas você termina a sessão com "Quando nos encontrarmos novamente, confrontaremos..."

Se você estiver sem ideias para reviravoltas no Turno dos Jogadores, não hesite em usar condições. Elas são igualmente satisfatórias - especialmente quando a patrulha acabou de se recuperar de Fome, Raiva e Cansaço!

Papel do Mestre no Turno dos Jogadores

O Mestre não fica sentado durante o Turno dos Jogadores apenas observando. Ele tem três deveres muito importantes: orientar os jogadores com as regras, jogar com os relacionamentos e se manter envolvido!

Orientar os Jogadores com as Regras

Durante o Turno dos Jogadores, os jogadores controlam o ritmo. Eles podem relaxar e pensar sobre o que precisam. O trabalho do Mestre aqui é instigá-los e incentivá-los. Sugira maneiras de ajudá-los a usar seus testes. Se os jogadores estiverem discutindo algo, convide-os a usar um conflito ou pelo menos um teste versus para resolver o problema

Interprete os Relacionamentos e os Personagens

Amigos, inimigos, mentores e pais têm maior probabilidade de serem chamados para ajudar durante o Turno dos Jogadores. O Mestre deve estar pronto para interpretá-los de maneira convincente e crível. Você precisa se apresentar e entrar no personagem. Esses personagens têm seus próprios interesses, mas, além dos inimigos, todos devem ser prestativos e razoáveis.

Mantenha-se Envolvido

Mantenha-se envolvido em disputas entre jogadores. Se os jogadores se envolverem - discutindo ou brigando - o Mestre deve permanecer envolvido. Use um personagem para interpretar a situação

O personagem pode oferecer sua perspectiva e ajuda.
E, como Mestre, você deve oferecer conselhos sobre as regras.

Funções dos Outros Jogadores Durante o Turno dos Jogadores

O Turno dos Jogadores começa com um jogador gastando um cheque para trazer seu personagem para os holofotes. Esse jogador pode trabalhar para atingir seu Objetivo. É o momento dele brilhar. Se não for a sua vez, o que você faz?

Contribua para a vez do seu amigo. Ofereça ajuda. Se ele não tiver uma ideia para gastar seus cheques, faça sugestões. Se ele estiver sem cheques, passe um dos seus para que ele possa participar do jogo.

Conversas na mesa são fortemente encorajadas durante o Turno dos Jogadores. Não há problema em criar estratégias para garantir que todos possam atingir seus Objetivos. Mas, no geral, mesmo que seus personagens estejam em conflito na trama do jogo, esforce-se para ser um jogador prestativo e colaborador.

Talvez você possa até sugerir maneiras para seus companheiros de patrulha se vingarem de você por aquele teste de Desbravamento que falhou e que lhes causou tantos problemas

FIM DA SESSÃO

Quando uma sessão de Mouse Guard termina?
Sua sessão termina quando você tiver concluído sua missão e jogado o Turno dos Jogadores, ou quando o Mestre tiver passado o controle para os jogadores, eles tiverem jogado o seu turno e o Mestre decidir que a missão não foi concluída e que você a terminará na próxima sessão.

No final da sessão, há um primeiro passo importante. Você precisa ser recompensado por todo o seu trabalho duro!

Recompensas por Objetivos, Crenças e Instintos

Quando o jogo terminar, circulem pela mesa. Cada jogador, por sua vez, lê sua Crença, Objetivo e Instinto. Usando os critérios descritos na seção Ganhando Recompensas de É Por Isso Que Lutamos, cada jogador recebe pontos de destino e persona.

Depois disso, decida quem ganhou as recompensas de MVP, burro de carga e personificação da noite. Não vote, decida.

Então você está pronto. Vá para casa, jante ou sente-se e converse sobre como ratos com espadas são incríveis!

Fichas de Personagem

O anfitrião do seu espaço de jogo deve coletar as fichas de personagem e guardá-las para o grupo na próxima sessão. Se isso não for possivel, o Mestre deve mantê-las guardadas neste livro e levá-las consigo quando vocês jogarem novamente.

ERRAR UMA REGRA DURANTE O JOGO

Se você errar uma regra durante o jogo e pegá-la imediatamente, volte e corrija. Tudo bem.

Se você errar uma regra, mas não pegá-la até o dia seguinte, não se preocupe. Siga em frente e tente pegá-la na próxima vez.

PERDENDO UMA SESSÃO

Se o seu grupo estiver jogando uma partida de Mouse Guard em andamento e você perder uma sessão que o grupo jogou, você receberá um pequeno incentivo para ajudá-lo a recuperar o atraso quando voltar.

Primeiro, após o prólogo, você precisa contar a todos onde seu personagem esteve. Invente algo legal, mas seja breve

Depois de fazer isso, você pode fazer uma das seguintes ações nesta ordem: aliviar a Fome/Sede, Raiva ou Cansaço; recuperar um ponto de imposto de Natureza; ou você pode anotar um teste de avanço - aprovado ou reprovado - para uma pericia ou habilidade.

Você não pode se livrar de estar Ferido ou Doente perdendo uma sessão. O avanço e o imposto de Natureza são descritos no capítulo Habilidades e Pericias.

[USANDO UM PERSONAGEM

Existem duas situações em que você pode perder um personagem: morte e aposentadoria.

A morte geralmente é involuntária e quase sempre é um saco. Deixe o jogador que perdeu seu personagem descansar pelo restante da sessão.

A aposentadoria pode ser voluntária ou involuntária. Se um jogador desejar aposentar seu personagem, ele pode a qualquer momento. Ele se afasta em direção ao pôr do sol.

Se o nivel máximo de Natureza de um personagem for reduzido para 0 devido ao imposto, o personagem deve se aposentar pelo restante do ano. Ele não pode participar de nenhuma das sessões até a primeira sessão de primavera

Em ambos os casos, o jogador de um personagem que está se aposentando pode criar um novo rato de guarda, escolhendo um modelo ou usando o processo de recrutamento. Ou o jogador pode optar por assumir a liderança da patrulha por um tempo

Se ele escolher criar um novo rato de patrulha, ele deve sentar-se com o Mestre e criar um novo rato de guarda para se juntar à patrulha entre esta sessão e a próxima. O novo rato pode ser designado para a patrulha por Gwendolyn, ou os jogadores podem pedir ao líder da patrulha que o convide para o grupo.

Mantendo Recompensas

Se você se aposentar ou perder um personagem que ainda tenha pontos de destino ou persona restantes, transfira esses pontos para o seu próximo personagem. Não pegue as recompensas iniciais do novo personagem - pegue as recompensas restantes da última sessão.

Morte e Testes

Se o seu personagem morrer durante o Turno do Mestre, você pode distribuir quaisquer testes que tenha ganhado para seus companheiros de patrulha no Turno dos Jogadores.

[USANDO UM JOGADOR

Às vezes, um jogador terá que sair do seu jogo para sempre. Quando isso acontece, o jogador que está saindo aposenta seu personagem. O grupo deve inventar uma história legal sobre o que aconteceu com ele e por que ele não pode mais patrulhar. Tente fazer isso consistente com a Crença dele. Talvez ele tenha sido promovido a capitão da guarda, talvez negócios familiares o tenham afastado ou ele simplesmente se aposentou. Seja qual for a descrição que você escolher, o personagem está fora do jogo. Sua história terminou por enquanto.

Se o jogador que saiu era o rato de guarda mais antigo da sua patrulha, o próximo personagem mais antigo se torna o líder interino da patrulha.

Se o jogador que teve que sair era o seu Mestre, é hora de um novo membro do seu grupo assumir o comando e executar algumas missões. Nesse caso, o antigo personagem do novo Mestre é temporariamente aposentado da vida de Guarda. Ele pode voltar, mas não enquanto seu dono for o Mestre

MISSÃO DE EXEMPLO

Peguei Mouse Guard Edição Um, Barriga da Besta, da série Outono 1152, e a refigurei como uma missão de exemplo para o RPG. Observe que muitas das reviravoltas interessantes da história não são pré-planejadas pelo Mestre ou pelos jogadores. No jogo, elas surgem organicamente do jogo.

Além disso, esta missão de exemplo é apresentada antes que você tenha a chance de se aprofundar na mecânica no próximo capítulo, Resolução. Portanto, este exemplo se concentra na estrutura do jogo.

Reúna-se

Reúna seus amigos para jogar. Para esta missão, três jogadores são o ideal, mas você também pode jogar com dois ou quatro.

Forme sua Patrulha

Assim que estiverem sentados à mesa, decidam quem será o Mestre desta missão. Em seguida, escolham seus personagens entre os quatro modelos de exemplo: Sadie, Kenzie, Saxon e Lieam. Vocês podem escolher qualquer combinação dos quatro. Vocês podem jogar com Kenzie, Saxon e Lieam ou Sadie e Lieam ou apenas Kenzie e Saxon. O que vocês quiserem.

Prólogo

Como esta é sua primeira sessão com uma nova patrulha, vocês não precisam fazer um prólogo. Pulem esta etapa. Se vocês continuarem esta missão em outra sessão, um dos jogadores dará um prólogo. Ele contará o que aconteceu durante a sessão anterior, aquela que vocês estão prestes a jogar.

Atribuir Missão

Esta missão se chama Encontre o Vendedor de Grãos. Começa no outono de 1152. O tempo está claro e fresco.

Gwendolyn diz: "Preciso que vocês patrulhem a trilha entre Rootwallow e Barkstone. Um vendedor de grãos desapareceu. Encontrem-no."

O Mestre diz: "Gwendolyn puxa Kenzie de lado e diz: 'Este mascate de grãos pode ser um espião vendendo segredos sobre Lockhaven. Preciso que você determine se isso é verdade ou não.'

Todos na mesa ouvem a tarefa especial, mas entende-se que é um item com o qual Kenzie deve se preocupar, não o resto da patrulha.

*Se Kenzie não estiver em jogo, dê a tarefa especial ao rato que lidera a patrulha.

Escreva os Objetivos da Sessão

Depois de ouvir a tarefa da missão, você escreve um Objetivo para seu personagem para esta sessão. Listados aqui estão os Objetivos para os personagens de exemplo para esta missão. Você pode mantê-los ou alterá-los, se desejar.

Kenzie: Preciso encontrar evidências que determinem se o mascate de grãos é um traidor ou não.

Saxon: Protegerei Kenzie e Lieam nesta patrulha.

Lieam: Mostrarei a Kenzie e Saxon que sou um membro valioso da patrulha

Se você estiver usando Sadie nesta missão, definitivamente vai querer mudar o Objetivo dela para algo mais apropriado.

Sadie: Eu vou descobrir por que as comunicações de Conrad de Calogero pararam. (Este objetivo não é apropriado para esta missão. É para a aventura solo de Sadie na edição de outono 2. Você deve mudá-lo para algo como: "Eu vou garantir que nosso pata-nova não seja atingido por karma durante nossa patrulha")

Criando uma Missão

O plano para esta missão é que a patrulha rastreie o rato pela natureza selvagem usando a habilidade de Explorador. Se o encontrarem, precisarão interrogá-lo. Um obstáculo na natureza selvagem e um obstáculo para ratos, é tudo o que você precisa para começar.

Vez do Mestre

O Mestre começa o jogo dizendo: "Você está na trilha há um bom tempo. Não há sinal do rato desaparecido. Se você quiser pegá-lo antes que ele chegue a Barkstone, você terá que fazer um teste de Explorador."

O Batedor é testado contra a Natureza 6 do mascate de grãos — procurar versus se esconder. Se o teste for aprovado — se o jogador obtiver mais sucessos que o Mestre — a patrulha alcança o mascate de grãos na trilha.

Distorção Animal

Se o teste do Batedor para encontrar o mascate de grãos falhar, use uma Distorção Animal. Em vez de encontrar o mascate de grãos, eles encontram apenas sua carroça virada. O mascate de grãos foi comido por uma cobra. O ninho da cobra está próximo, então ela ataca a patrulha também

No inicio, a cobra apenas tenta afastar a patrulha de seu ninho: Natureza da Cobra 7 versus Natureza do Rato. A patrulha pode usar o trabalho em equipe.

Se a patrulha persistir em permanecer na área, se continuar a procurar o rato desaparecido, a cobra ataca. Use um conflito de luta animal para resolver a situação. O objetivo da cobra é defender seu ninho.

Sugestões dos Jogadores

Os jogadores podem pedir para procurar taxas na área. Pergunte a eles o que estão procurando. Eles podem usar Natureza ou Explorador, dependendo do que estão procurando. Se tiverem sucesso, encontram o mapa. Se não tiverem sucesso, encontram a toca da cobra e seus ovos.

Rato Encontrado

O rato de grãos tem uma carroça cheia de grãos e seu chapéu de palha. Escondido nos grãos está um mapa muito detalhado de Lockhaven. Para encontrar o mapa, a patrulha deve fazer uma de duas coisas: interrogar o rato usando Persuasor ou Enganador ou vasculhar a carroça em busca dele

Para interrogar o rato, um dos ratos da patrulha deve questionar o Mestre, fingindo estar interrogando o espião. Faça um teste versus entre a perícia do jogador e a perícia Persuasão 4 do mascate de grãos. O mascate de grãos deve tentar convencer a patrulha de que é inocente.

Se estiver procurando o mapa, um dos jogadores deve declarar que seu personagem procura na carroça. É um teste de Ob 4 Natureza para encontrar o mapa. Por quê? Porque exigirá um golpe de sorte. De acordo com a lista de Fatoração de Obstáculos, as tarefas que exigem um golpe de sorte são obstáculos de nível 4.

Se o interrogatório ou o teste de Natureza falhar, é uma excelente chance de experimentar o uso de condições no jogo. Tente dar o mapa ao jogador sob a condição de que seu personagem fique Irritado com ele.

O Mascate de Grãos

Esses números de habilidade e perícia foram retirados da lista de Mascates no capítulo Habitantes dos Territórios dos Ratos. Eles foram modificados para se adequar a esta aventura.

Rov Aventures	Ratings	ESPECIALISTAS	Ratings
NATUREZA (Rato)	6	RECURSOS	3
VONTADE	3	CÍRCULOS	5
SAÚDE	4		

PERÍCIAS: Pechinchador 4, Persuasivo 4

TRAÇOS: Astúcia (1)

A Cobra - Natureza 7

A cobra nesta missão é uma cobra-leite. Seus aspectos de Natureza são: Caça, Secreto,

Rastejante, Constritor. Suas armas são: Mordida - + 1D para Manobrar. Chocalho - + 1s para Finta bem-sucedida. Espirais + 1s para Ataque bem-sucedido.

As armas são descritas no capítulo Resolução.

Vez dos Jogadores

Assim que a cobra for eliminada e o mapa descoberto, o Mestre deve dizer: "Terminei. É a sua vez. Cada um de vocês tem um teste grátis para gastar, além de quaisquer outros que ganharam. Vocês têm muito o que fazer agora.

"Vocês podem se recuperar de suas condições, podem ir para Barkstone e investigar lá,

podem voltar para Lockhaven para relatar ou fazer algo mais que tenham em mente. O que gostariam de fazer?"

A opção mais simples é tentar se recuperar de quaisquer condições e, em seguida, fazer um teste de Desbravador para ir para Barkstone.

Fim da Sessão

Depois que os jogadores gastarem seus cheques e jogarem suas cenas no Turno dos Jogadores, a sessão está quase no fim. Há uma última parte a fazer. Cada jogador deve ler sua Crença, Objetivo e Instinto em voz alta. As recompensas adequadas devem ser dadas por jogar Crenças e Instintos e atingir objetivos. Em seguida, o grupo concede as recompensas de MVP e de burro de carga.

Nesta missão, o jogador que descobrir o mapa provavelmente é o MVP. O jogador que derrotar a cobra provavelmente é o burro de carga. Por fim, fale sobre momentos de ótima interpretação e dê a esses jogadores uma recompensa de personificação.

Depois disso, você terminou!

Continuando a Aventura

Obviamente, esta aventura não acabou. Alguém está tentando encontrar informações secretas sobre Lockhaven. O que eles vão fazer com isso? Quem são eles?

Se quiser, você pode encenar as aventuras contínuas de sua patrulha enquanto tenta responder a essas perguntas. Da próxima vez que se sentarem para jogar, todos devem manter os mesmos papéis: os jogadores com os mesmos personagens e o mesmo jogador atuando como Mestre.

Agora que você está em campo, Gwendolyn não está lá para ajudá-lo. Você precisa trilhar seu próprio caminho. Os jogadores e o Mestre devem discutir brevemente em que direção desejam seguir. Então, o Mestre pode atribuir a missão para a noite: "Descubra os traidores em Barkstone", por exemplo. Assim que tiver sua missão, jogue a sessão da mesma maneira descrita acima.

Continue esse processo até terminar a temporada. Quando o inverno chegar, você precisa retornar a Lockhaven. Veja Inverno nas Estações para saber o que fazer então

RESOLUÇÃO

Envie qualquer rato para fazer o
trabalho; ele pode ou não ser
feito. Peça ao Guarda para fazer a tarefa.
Nem mesmo a morte pode impedi-la de ser concluida.

—*Mouse proverb*

Neste capítulo, eu ensino como rolar dados para superar obstáculos. Para começar, vou descrever brevemente algumas das regras básicas do jogo para que elas não fiquem frescas em sua mente. Depois, vou entrar em detalhes como testes, conflitos, equipamentos, condições, recuperação e morte.

OBSTÁCULOS

Neste jogo, um obstáculo é dividido em três partes. A primeira parte é o problema descrito pelo Mestre. Segundo, um obstáculo é classificado com um número que representa a dificuldade de passar no teste em questão. Por último, um obstáculo tem uma habilidade ou perícia que pode ser usada para superá-lo.

Para cruzar um riacho gelado (o problema), é necessário que os personagens passem por um teste de Saúde (habilidade) de obstáculo de nível 3 (dificuldade).

Para passar em um teste, você precisa de um número de sucessos igual ou maior que a dificuldade do obstáculo.

Minha Saúde é 5, então eu rolo cinco dados. Preciso rolar pelo menos três quatros ou mais nesses cinco dados para passar neste teste e atravessar o rio ileso.

Criando Obstáculos

Os números de obstáculos são gerados de quatro maneiras: verificando os fatores de uma perícia na lista de perícias, verificando os fatores nos capítulos Estações e Territórios, por uma jogada de dados de outro jogador ou do Mestre, ou pelo Mestre improvisando e inventando um na hora.

Quando descrevo a dificuldade de um obstáculo no texto, abrevio a palavra para "Ob", então você verá Ob 2, Ob 3, Ob 4, etc.

Em termos gerais, Ob 1 é fácil, Ob 2 é meio difícil, Ob 3 é difícil para a maioria e arriscado para todos, Ob 4 é muito difícil e Ob 5 é um bastardo gordo!

TESTES

Um teste se refere a uma rolagem de dados para uma única habilidade ou perícia. Você faz testes para superar obstáculos.

Apresentado com um Obstáculo

O Mestre apresenta um problema: "Você precisa atravessar o riacho em segurança se quiser chegar a Ivydale a tempo."

Ele então segue sua descrição do problema com uma habilidade ou perícia e uma dificuldade: "Será um teste de Saúde Ob 3 para atravessar o rio em segurança." Isso é chamado de definir o obstáculo

Sem Doninhas

Uma vez que o Mestre define um obstáculo para uma tarefa, os jogadores não podem procurar outra maneira mais fácil de realizar o que desejam. O Mestre pode sugerir um método alternativo com um obstáculo alternativo e condições alternativas. Ele também pode aceitar sugestões dos jogadores, mas uma vez que o obstáculo para a tarefa principal e o alternativo sejam definidos, os jogadores devem fazer o teste.

Quem Faz o Teste?

O jogador que se voluntariar primeiro ou pensar no plano para superar o obstáculo deve fazer a rolagem. Não importa se ele tem a menor habilidade do grupo ou se nem mesmo tem a perícia certa. Ele se destacou e precisa dar uma chance.

Discussões de Mesa

Se o grupo apresentar um plano para superar um obstáculo e o Mestre o aprovar conforme descrito no último capítulo, A Missão, o líder da patrulha pode delegar quem aborda qual parte do obstáculo. Essa delegação está sujeita à aprovação do Mestre

Kenzie, Lieam e Saxon não conseguem encontrar sua presa. Seus jogadores podem parar por um momento e discutir um plano: "Liean é um bom batedor. Ele deveria tentar encontrar este rato."

O Mestre diz: "Encontrar o rato requer um teste de Batedor."

Descreva sua Ação

Uma vez que o obstáculo foi definido pelo Mestre de Jogo, o jogador que fará o teste descreve as ações de seu personagem. Como você vai superar o teste?

Depois que o plano foi acordado, em personagem, Saxon diz a Kenzie: "Deveríamos continuar."

Kenzie diz: "Eu concordo, mas talvez uma visão nos diga onde prosseguir, ok?"

O jogador de Lieam diz: "Eu escalo uma árvore próxima para obter um ponto de vista melhor." Ele então rola seus dados para sua perícia de Batedor para fazer o teste.

Uma boa descrição de suas ações contribui muito para ganhar recompensas no final da sessão.

Dois Tipos de Testes

Existem dois tipos de teste, um com um obstáculo fixo - independente e outro em que o obstáculo é gerado ao rolar contra outro jogador ou o Mestre - versus.

Testes Independentes

Ao fazer um teste independente, pegue tantos dados quanto o nível da sua habilidade ou perícia e role-os. Cada dado que

obtém uma contagem de 4 ou mais. Chamamos esses dados de sucessos. Dados que obtêm 3 ou menos não contam. Eles são chamados de covardes.

Se você rolar um número de sucessos igual ou maior que o obstáculo, você passou no teste!

Rolar sua Saúde contra Ob 3 é um teste independente. Você rola seus dados de Saúde contra uma dificuldade fixa - você precisa de três sucessos para passar no teste.

Testes Versus

Os testes Versus são a melhor maneira de resolver rapidamente qualquer disputa entre duas partes no jogo. Eles são emocionantes e tensos!

Ao lutar, correr contra, convencer, empurrar ou competir com outro personagem no jogo, você usa testes Versus. Você também usa testes Versus ao tentar navegar pelo clima das estações com Observação do Tempo, mas esse é um caso especial.

Role a classificação da sua habilidade ou perícia conforme descrito em Testes Independentes. Mesmas regras para sucessos. Neste caso, você passa no teste se rolar mais sucessos do que seu oponente

Se rolar contra o Mestre, o Mestre sempre rola primeiro e mostra ao jogador seus sucessos. Se rolar contra outro jogador da Guarda Rato, o rato da guarda sênior rola primeiro e mostra seus resultados ao seu oponente júnior.

Tentando encontrar aquele mascate de grãos irritante, Lieam vai testar seu Escoteiro 5. O Mestre testará o mascate de grãos usando sua Natureza 6.

O Mestre rola a Natureza 6 do mascate

Três sucessos

O jogador de Liam rola cinco dados para sua perícia Escoteiro 5.

DOIS SACSSOS

Empatando

É possível usar suas características ou pontos de destino para empatar.

Parece que o Mestre venceu o teste de versus para encontrar o mascate. Ele tem três sucessos e Lieam tem dois. No entanto, o jogador de Lieam gasta um de seus pontos de destino. Ele tem um 6 aparecendo, então ele pega mais um dado. Ele rola e tira um 4. Agora o resultado está empatado.

Desempatando

Se um teste versus estiver empatado, há três maneiras de desempatá-lo. Elas podem ser usadas na seguinte ordem: Uma característica pode ser invocada para desempatar

a favor do seu oponente, você pode gastar um ponto de destino se tiver seis e ainda não tiver gasto um, ou uma jogada de desempate pode ser feita.

Lieam não pode gastar um ponto de destino para desempatar; ele apenas gastou um ponto para usar aquele 6 para obter outro dado. Ele não acha que suas características Determinado ou Defensor sejam apropriadas para ele desempatar a favor do Mestre. Ele está sem opções. Ele é forçado a fazer uma jogada de desempate. No entanto, se ele não tivesse usado o ponto de destino para empatar a jogada, ele teria perdido completamente.

Jogadas de Desempate

Um teste de desempate é um segundo teste versus entre dois oponentes. Se uma perícia foi usada no teste versus inicial empatado, Vontade ou Saúde deve ser rolada para desempatar. Se a perícia for física, teste Saúde. Se a perícia for mental ou social, teste Vontade.

Lieam testou inicialmente sua perícia Explorador. É uma perícia física, então ele testará sua Saúde 5 no teste de desempate.

Se Vontade ou Saúde foi usada no teste inicial empatado, Natureza deve ser usada no teste de desempate.

Se Natureza foi usada no teste empatado, Vontade ou Saúde - conforme determinado pelo Mestre - deve ser usada para desempatar. Há uma exceção a esta regra: animais que não sejam ratos ou doninhas sempre testam sua Natureza, mesmo em empates. Eles só têm Natureza para testar!

O vendedor de grãos testou sua Natureza para tentar se esconder da patrulha. Ele é um rato, então não pode testar sua Natureza novamente; ele terá que testar sua Vida 4 no desempate.

Quem vencer a jogada de desempate vence o teste versus, conforme as regras descritas em Testes Aprovados.

Se ocorrer um segundo empate, o jogador pode usar uma característica ou um ponto de destino para tentar desempatá-lo. Se nenhum deles estiver disponível, ou se a nova jogada de destino falhar, a jogada é considerada um impasse. Nenhum dos lados obtém sucesso ou falha. O Mestre ou o jogador deve pensar em uma nova situação para superar o obstáculo. As mesmas habilidades empatadas não podem ser testadas novamente para superar o oponente.

Se Natureza fizer parte de um resultado de desempate, não é taxada. Se Natureza fizer parte de uma jogada de desempate e falhar, as regras normais de taxação se aplicam. Veja Habilidades e Perícias.

Testes Passados

Se você passou no teste, você superou e escapou ileso! Você pode descrever seu sucesso ou deixar o Mestre embelezar suas ações com um brilho intenso.

Interpretação

Após passar em um teste, a primeira coisa a fazer é descrever as ações do seu personagem. O que ele faz para superar o obstáculo? O que ele diz? De qualquer forma, descreva o que aconteceu, como você superou o obstáculo e como a situação mudou

Você passa no teste e seu personagem atravessa o riacho gelado, então você diz algo como: "Eu luto contra a correnteza e emerjo deslizando na margem oposta margem. Amarro minha corda em um galho para que todos os outros possam atravessar em segurança."

Diversão uma vez! Não vamos fazer isso de novo

O que acontece depois que você passa (ou falha!) nesse teste? O Mestre coloca um novo obstáculo à sua frente. Ele descreve um novo perigo ou obstáculo em seu caminho (ou encerra seu turno). Um novo conjunto de habilidades ou perícias é chamado para ser testado. Você venceu aquele obstáculo, agora o que sua patrulha encontrará?

O Mestre tem sua fórmula mágica de quatro bits para trabalhar: clima, natureza selvagem, animais e ratos. Ele normalmente apresenta um obstáculo de um aspecto diferente. Usando reviravoltas, o Mestre pode repetir os tipos de obstáculos no decorrer de uma missão.

Testes Reprovados

Se você não obtiver sucessos iguais ou maiores que o seu obstáculo, você falhou neste teste. O que acontece agora? Primeiro, o Mestre assume o controle do seu personagem por um tempo. Ele pode descrever como você errou ou se excedeu.

Em termos de jogo, uma de duas coisas pode acontecer, e o Mestre decide qual ele quer: você pode falhar em superar o obstáculo e o Mestre pode injetar uma reviravolta no jogo, ou você pode ter sucesso em sua tentativa, mas a um custo. O Mestre não pode aplicar as duas opções ao mesmo teste.

Reviravoltas

Se você, o Mestre, escolher distorcer a direção da história ou injetar uma complicação na vida da patrulha, você pode decidir sobre um obstáculo totalmente novo para os ratos da guarda enfrentarem, um problema totalmente novo que se desenvolveu por causa de suas trapalhadas! Deve ser uma nova situação e um novo obstáculo. Não repita a mesma situação duas vezes

Lieam falha ao tentar localizar o vendedor de grãos. O Mestre usa a oportunidade para introduzir uma reviravolta: uma cobra comeu o rato perdido. Na manhã seguinte, a cobra ataca a patrulha para proteger sua toca.

Conforme descrito em A Missão, reviravoltas podem ser usadas para trazer obstáculos que você já usou, mas como desafios mais complicados ou mais difíceis. Você pode jogar de reviravolta em reviravolta, se quiser. Essa é uma maneira de fazer isso. As reviravoltas podem se desenvolver em seus próprios arcos de história. Tudo bem.

Alternativamente, se a reviravolta for resolvida com sucesso, a patrulha volta aos trilhos para sua missão. Eles limpam as patas e dizem: "Agora que isso acabou, podemos voltar aos negócios." Avance a história como se a patrulha tivesse superado o obstáculo inicial que causou a reviravolta. Coloque um novo obstáculo em seu caminho ou avance para a conclusão da missão - eles chegam à cidade, encontram um rato perdido, espalham o cheiro, recuperam a correspondência, etc

Depois de lidar com a cobra assassina, a patrulha encontra o comerciante de grãos. Ou melhor, eles encontram seu corpo na barriga da cobra. Esta revelação é apresentada pelo Mestre. É muito importante porque permite que o jogo e a história avancem.

Condições de Sucesso

Alternativamente, se você estiver se sentindo generoso, pode dar ao jogador o que ele buscava quando tentou superar o obstáculo. Mas desta vez,

O sucesso tem um preço. Ele consegue o que quer, mas você também pode impor uma condição a ele. As condições e seus efeitos são discutidos um pouco mais adiante neste capítulo.

Liam escapa da cobra, mas fica com raiva por isso.

Ou um explorador pode encontrar a trilha apesar de seus testes ruins, mas o esforço extra o deixa com fome.

Ou um rato de guarda pode capturar o bandido, mas a luta violenta o deixa cansado.

Por que você, o Mestre, deveria dar a um jogador o que ele procurava quando sua outra opção é distorcer a história em uma nova direção e apresentar um novo obstáculo? Porque as condições são incríveis. A chance de deixar um personagem com raiva às vezes é uma oportunidade muito boa para ser desperdiçada.

Ao aplicar uma condição, o Mestre pode declarar o que acontece para provocá-la e o que a causou. Em outras palavras, você pode dizer ao jogador pelo que ele está com fome, o quão cansado ele está ou com quem ele está com raiva!

Obstáculos Complexos

Às vezes, um obstáculo é muito complicado para ser contornado com um único teste. O Mestre pode, se quiser, declarar que várias habilidades ou perícias devem ser testadas para contornar o obstáculo. Nesse caso, ele pode variar o obstáculo número para a dificuldade do teste para cada habilidade. Eles não precisam ser todos iguais.

Por exemplo, se a patrulha chegar a um riacho cheio de chuva, o Mestre pode oferecer: "Você pode fazer um teste de Desbravamento para encontrar um caminho, mas será muito difícil como Ob 5. Ou você pode fazer um teste de Cientista Ob 3, um Arquiteto Ob 2 e um Trabalhador Ob 2 para construir uma ponte e atravessar com sua carroça de grãos.

EU SOU SÁBIO

Você pode fazer seu personagem usar sua experiência variada para se ajudar em um teste.

A Sabedoria Te Torna Sábio

Sábios são perícias de conhecimento. Ao testar uma perícia regular, você pode pedir ajuda a um de seus sábios. Se o Mestre concordar que o sábio é apropriado para a situação, você pode adicionar +1D ao seu teste de perícia.

O uso de sábios é situacional. Os jogadores os sugerem e você decide quais são aplicáveis e quais não. Às vezes, eles podem adicionar o dado, às vezes não.

Sábio de Hidey-kole pode ser adicionado à minha Natureza ao tentar escapar de uma toca de cobra, ao procurar uma sala secreta em um escritório ou ao usar o Batedor para encontrar um covil de bandidos. Não seria

ser adicionado ao Guerreiro ao simplesmente lutar contra uma cobra ou adicionado ao Arquivista ao procurar por papéis perdidos na mesa de um escriba.

EQUIPAMENTO CONTRA OBSTÁCULOS

Se um personagem tiver um equipamento apropriado para um obstáculo específico - um mapa, uma espada, uma evidência contundente - o Mestre pode conceder ao personagem uma vantagem de +1D para superar o obstáculo.

Adicione o dado extra à habilidade ou nivel de perícia e role todos os dados juntos.

O Barão usa sua perícia de Sobrevivente para fazer um par de esquis a fim de completar uma perigosa missão de inverno. Os esquis fornecem um bônus de +10 nos testes de Exploração e Desbravamento na neve.

TRABALHO EM EQUIPE

O trabalho em equipe é importante em Mouse Guard. Sua patrulha precisa trabalhar em conjunto para superar os obstáculos dificeis em seu caminho.

O grupo pode se unir e ajudar a pessoa que está fazendo o teste. Ele faz o teste, os ajudantes lhe dão dados. No jogo, a patrulha atua como uma equipe para superar o obstáculo

Para ajudar, três condições devem ser atendidas: primeiro, o jogador deve reconhecer e aceitar a ajuda de seus compatriotas. A ajuda não pode ser forçada ou secreta; deve ser aberta e acordada pelos jogadores. Se você não gostar da forma como seu companheiro de equipe está ajudando, você pode recusá-la. Segundo, qualquer jogador que esteja ajudando deve então fisicamente dar ao jogador um de seus dados para rolar. Isso é para que saibamos se você está ajudando ou não! Por fim, o jogador que está ajudando deve agora participar da cena: você deve descrever como seu rato está ajudando.

Como posso ajudar?

Ajudar outro personagem permite que você doe + 1D à rolagem. Isso é chamado de dado de ajuda.

Habilidades sempre podem ajudar Habilidades
Se Natureza, Vontade, Saúde, Recursos ou Círculos estiverem sendo testados, qualquer um pode ajudar

Perícias e Sábios Ajudam Sábios e Sábios

Se uma perícia ou sábio estiver sendo testada, você deve ajudar com uma de suas próprias perícias ou sábios. Sua ajuda deve ser apropriada à situação - sua assistência deve adicionar insights adicionais ao processo.

Se seu amigo estiver construindo uma armadura com a carapaça de um besouro usando sua perícia de Armeiro, você pode ajudar Kim com Armeiro, Cientista, Uso de Loremo ou Insetista. Padeiro, Apicultor ou mesmo Guerreiro não são apropriados para ajudar.

A ajuda é situacional; deve fazer sentido para os jogadores. O Mestre é o árbitro final sobre quem e o que pode e não pode ajudar.

Sábios e Ajuda

Os melhores dados de ajuda geralmente vêm de sábios. Essas perícias são deixadas abertas à interpretação para que você possa descrever como seu conhecimento se aplica a várias rolagens.

Você Colhe o Que Planta

Todos que doam um dado de ajuda para um teste ficam vinculados aos resultados finais da rolagem. Se o teste for bem-sucedido, todos que participaram compartilham o resultado. Se o teste falhar, todos os personagens compartilham um destino semelhante.

Se uma condição for aplicada como resultado de uma falha no teste, o jogador que rolou sofre essa condição. Os jogadores que ajudam sofrem uma condição menor, à escolha do Mestre.

Se você sofrer um Ferimento, seus companheiros de equipe podem receber a condição de Fome, Raiva ou Cansaço. Eles não podem ficar Feridos ou Doentes. Se você ficar com Raiva, seus companheiros de equipe podem ficar com Fome, e assim por diante

Ajuda na Recuperação

Você não pode ajudar outro rato com um teste de Vontade ou Saúde para recuperação. Todos os ratos estão por conta própria para isso.

JOGO DO INICIANTE

Natureza pode ser usada como um substituto para qualquer habilidade ou perícia que você não tenha. No entanto, usar Natureza impede que o personagem aprenda novas perícias. Se você quiser aprender uma perícia que seu personagem não possui, não deve usar sua Natureza. Em vez disso, use estas regras de Sorte do Iniciante.

Se um personagem não tiver uma perícia apropriada para um teste, ele pode rolar sua Vontade ou Saúde no lugar de Natureza. Some os dados da habilidade, sabedoria, ajuda e equipamento. Faça o teste usando metade desse número, arredondado para cima. Se a perícia for física, use metade da Saúde. Se a perícia for mental ou social, use metade da Vontade.

Coisas fáceis não serão um grande problema, mas tarefas mais complexas serão mais difíceis

Saxon não tem a perícia Persuasão. Mesmo assim, ele está sempre discutindo com Kenzie sobre a direção que a patrulha deve tomar. Quando Saxon tenta convencer Kenzie, ele rola metade de sua vontade arredondada para cima, contra a perícia Persuasão completa de Kenzié.

Gastando Pontos de Persona em Testes Não Habilidosos

Pontos de Persona e o uso de Natureza são adicionados após o número de dados ser reduzido pela metade.

Se uma habilidade estiver em zero devido a Ferimento ou Doença, você não pode testá-la usando Sorte de Iniciante neste momento. Você deve usar sua Natureza até se recuperar.

Usar Sorte de Iniciante é o primeiro passo para aprender uma nova habilidade. Consulte o título Aprendendo Novas Habilidades no capítulo Habilidades e Perícias para o processo completo

CONFLITOS

Obstáculos são ótimos para criar obstáculos para a patrulha pular, muros para eles atravessarem e caminhos para eles navegarem. Mas às vezes esses obstáculos não são suficientes. Às vezes, um momento é tão importante que precisamos parar e nos concentrar nele: cenas de luta intensas nas quais acompanhamos cada golpe de espada, discussões acaloradas nas quais os pelos realmente voam ou perseguições alucinantes que nos deixam tontos e sem fôlego.

No jogo, usamos conflitos para criar essas situações intensas e detalhadas. Esses são os pontos de virada de uma história. Use-os para momentos grandes e importantes.

Uma cena de conflito precisa de oponentes ativos em pelo menos dois lados. Cada lado deve querer algo. Eles precisam ter um objetivo imediato - algo pelo qual eles queiram lutar, convencer você ou escapar, por exemplo. Se um lado simplesmente quer se defender do objetivo do outro lado e não tem um objetivo próprio, não há conflito aqui.

Você pode resolver essas situações com testes versus

Na série de Outono da história em quadrinhos Mouse Guard, há uma série de conflitos emocionantes: a batalha de Kenzie, Saxon e Lieam com a cobra, a fuga trágica de Sadie e Conrad dos caranguejos, o duelo de Saxon e Kenzie para distrair os guardas em Barkstone, Saxon e Kenzie convencendo Celanawe de que eles não fazem parte da conspiração, a batalha nos portões de Lockhaven e a tentativa de Midnight de capturar Gwendolyn.

Os conflitos podem fazer parte de uma missão ou surgir de reviravoltas. De qualquer forma, a mesma mecânica é usada para desenvolvê-los.

Todas as informações básicas que você precisa para interpretar um conflito estão descritas no verso da sua ficha de personagem. Este capítulo discute o processo e fornece mais detalhes sobre alguns dos elementos do sistema.

Iniciando um Conflito

No Turno do Mestre, apenas o Mestre pode iniciar um conflito. À medida que a ação do jogo avança, ele convoca um conflito

A patrulha tropeça em uma toca de cobra cheia de ovos. Dois dos camundongos guarda pulam na toca para matar os filhotes. Enquanto isso, o camundongo restante fica de guarda. A cobra mãe emerge beijando loucamente e embosca o camundongo guarda solitário.

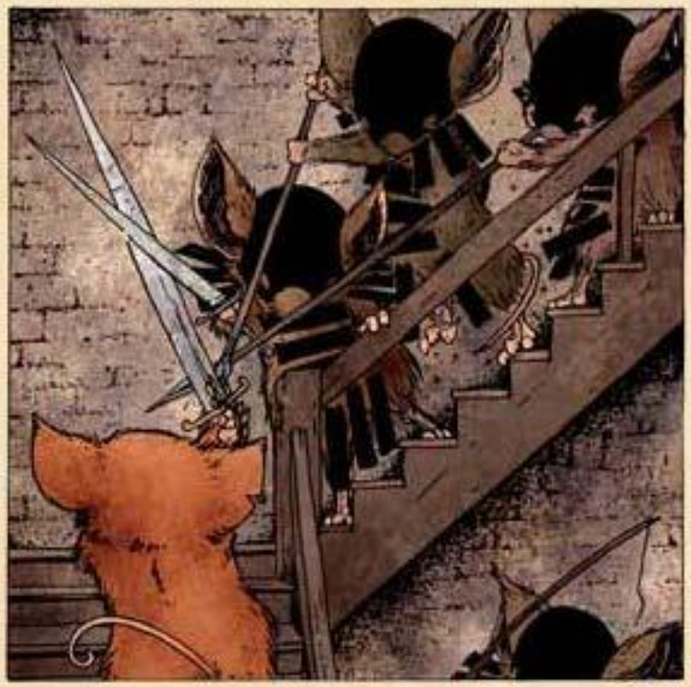
O Mestre convoca um conflito. Esta será uma luta até a morte.

No Turno dos Jogadores, um jogador pode gastar um de seus testes para iniciar um conflito. Seu alvo não precisa gastar nada. Ele apenas é sugado

Procedimento para Conflitos

Conflitos são um pouco mais complicados do que testes para superar obstáculos. Em um conflito, fazemos muitos testes, mas a forma como os fazemos é diferente. Para manter o jogo interessante, cada lado escolhe individualmente três ações para representar sua estratégia. Em seguida, essas ações são jogadas novamente entre si e testes são feitos para determinar os resultados.

As etapas para iniciar e jogar um conflito estão listadas à direita. Cada etapa tem uma descrição detalhada que segue a lista. Existem alguns termos nesta lista que ainda não abordamos. Não se preocupe, tudo será definido na próxima seção. Parecem muitas etapas, mas depois de jogar alguns conflitos, é fácil.



- Decida o tipo de conflito.
- Determine os participantes e as equipes.
- Estabeleça os objetivos. Escreva os seus na folha da sua equipe.
- Role para sua disposição inicial.
- Verifique as condições dos participantes. Modifique as disposições de acordo.
- Escolha três ações individualmente. O Mestre escolhe suas ações primeiro
- Revelar a primeira ação. O Mestre revela sua ação primeiro. Consulte a Tabela de Ações para ver como suas ações interagem.
- Fazer teste de Ação. Adicione quaisquer modificadores de equipamentos ou armas. Altere a disposição de acordo. Se a disposição de qualquer um dos lados for reduzida a 0, pare.
- Revelar e testar as Ações 2 e 3. Mesmas regras acima.
- Após a Ação 3, todas as equipes que ainda têm disposição de 1 ou mais escolhem reservadamente mais três ações. O processo continua até que todas as equipes do lado dos jogadores ou do Mestre tenham sido reduzidas à disposição 0.
- Assim que um lado tiver sido reduzido à disposição 0, chegue a um acordo apropriado ao dano causado à disposição da equipe vencedora

Determinar o Tipo de Conflito

Um conflito pode ser uma discussão, uma luta, uma perseguição ou qualquer outra cena de ação. Ao definir o tipo de conflito, você determina quais habilidades e pericias serão testadas.

Escolha um tipo de conflito da lista a seguir:

Argumento

Se você precisar convencer outro personagem ou obter informações dele, use um argumento.

Quando Kenzie e Saxon são capturados por Celanawe, eles discutem com ele para convencê-lo de que não roubaram seu machado.

As ações em conflitos de argumento são pedaços de diálogo dentro do personagem. Nós encenamos o argumento, ponto por ponto.

Perseguição

Ao tentar capturar ou seguir outro rato ou um animal, você pode usar um conflito de perseguição.

Em perseguições, descrevemos nossas ações em termos de correr, se esconder, abaixar e recuar.

Luta

Às vezes, um rato de guarda precisa recorrer à força física ou violência para cumprir seu dever.

Quando a cobra embosca Liam, ele deve enfrentá-la sozinho em um conflito de luta

Ações em um conflito de luta são descrições detalhadas de golpes, bloqueios, contra-ataques, empurrões, desarmes, mergulhos para se proteger e lutas rolando em geral!

Negociação

Se você quiser ter uma grande negociação sobre o preço de bens ou commodities ou a natureza de um contrato, use um conflito de negociação.

Em um conflito de negociação, você pechincha o preço, reclama ou elogia a qualidade e levanta as mãos e as acena.

Jornada

Sua patrulha às vezes será chamada para realizar jornadas longas e perigosas em condições climáticas adversas. Se o Mestre decidir que é apropriado, ele pode envolvê-lo em um conflito de jornada. Nessa situação, a própria estação tenta impedi-lo de atingir seu objetivo.

Quando a patrulha parte para Sprucetuck no inverno de 1152, o Mestre invoca um conflito de jornada.

As ações são descritas em termos de sobrevivência, força de vontade, coragem, mau tempo, contratempos e natureza selvagem.

Discurso

Você pode usar sua pericia de Orador para convencer um grupo de ratos a seguir seu pensamento, ou debater com um adversário político em público e convencer o público de que você está certo. Sua

O oponente em um conflito de discurso pode ser outro orador, competindo pela atenção da multidão; ou pode ser um rato na multidão, representante de seus pontos de vista. Neste caso, use sua Vontade ou perícia conforme apropriado, mas dê a ele uma boa dose de ajuda em equipe.

Ações em um discurso ou debate envolvem o uso de retórica. Nós fazemos os discursos!

Guerra

Ocasionalmente, as cidades entram em guerra ou os ratos precisam se reunir contra uma grande ameaça animal. Personagens com a perícia Militarista podem liderar outros ratos para a batalha.

Midnight reúne suas forças e tenta invadir Lockkaven. Este é definitivamente um conflito de guerra.

Ações em guerras são descritas como ataques, fintas sutis, ações de contenção, manobras de campo ousadas e defesas valentes.

Outro

Você pode usar a mecânica de conflito aqui para praticamente qualquer coisa que exija competição. Se você quiser um desafio de culinária, uma feira de ciências ou qualquer outra coisa, crie um conflito com isso.

Misturando Tipos de Conflito

Você não pode misturar tipos de conflito. Se for uma briga, todos brigam. Se um jogador se envolve em uma discussão, todos discutem. Se for uma perseguição, nós corremos.

Se você tiver dois lados que querem coisas realmente diferentes, crie dois conflitos. Resolva um e depois o outro: uma perseguição que leva a uma briga, por exemplo.

Construa de um conflito para o próximo

Não tem um exército para lutar? Use um conflito militar para criar um. Quer humilhar seus inimigos? Use um conflito de perseguição para prendê-los em uma chaminé. Quer se desculpar com seu

Inimigo? Use um conflito de argumentos para transformá-lo de inimigo em amigo.

Participantes

Muitas vezes, quando você entra em um conflito, há vários jogadores trabalhando juntos em direção a um objetivo. Portanto, dividimos os participantes do conflito em equipes. Use as seguintes diretrizes:

- Um ou dois jogadores - sempre uma equipe.
- Três jogadores - uma equipe. Este é o tamanho ideal da equipe. Três jogadores raramente são divididos em duas equipes desiguais.
- Quatro jogadores - duas equipes de dois ou uma equipe de três e uma equipe de um.
- Cinco jogadores - duas equipes, uma de três jogadores e uma de dois jogadores.

Se necessário, uma equipe pode ter até quatro ratos, mas não é recomendado. Mais de quatro de cada lado e você deve se dividir em várias equipes.

Saxon, Kenzie e Lieam podem permanecer como uma equipe em um conflito ou podem se dividir em duas equipes: dois ratos em uma equipe e um na outra.

Os personagens do Mestre formam equipes para se opor às equipes dos jogadores.

Um contra um

Se você estiver em um conflito individual, não precisa se preocupar com nada disso. Vocês são seu próprio time!

A seção Conflito descreve as regras da perspectiva de um jogador que faz os testes. Esse raramente é o caso, mas é mais fácil explicar dessa forma. Confira Vários Personagens em uma Equipe no capítulo. Ele explicará como agir em equipe em um conflito

Complementam os Pontos Fortes Um do Outro

Existem vários métodos para decidir quem se junta a qual equipe. Você pode ir com seus amigos. Você pode dividir por idade, cor da capa ou cor do pelo. O líder da patrulha também pode designar suas equipes. Mas, enquanto faz isso, você, o jogador, também deve pensar. Tente escolher equipes para o conflito que se complementem. Não coloque todos com a mesma habilidade em uma equipe. Distribua os Oradores, Persuasores ou Guerreiros para que cada equipe tenha pelo menos um para este conflito especifico.

Se você estiver em uma discussão e dois de seus ratos de guarda tiverem Persuasão, coloque-os em duas equipes diferentes.

Se você estiver em uma briga com um gambá e tiver dois caçadores e dois guerreiros, divida-os em duas equipes, cada uma com um guerreiro e um kunter. Você vai acabar com ele!

O Lado do Mestre

O Mestre geralmente forma sua própria equipe para se opor aos jogadores, mas você pode se juntar a ele, se desejar. Se possivel, o Mestre deve dividir seus personagens em um número de equipes igual ao das equipes dos jogadores. Se ele não puder, não é grande coisa. Ele só precisa lutar mais e com mais força.

Se o Mestre tiver personagens envolvidos que simpatizem com o lado dos jogadores, eles podem ajudá-los de acordo com as regras de Trabalho em Equipe. No entanto, os personagens do Mestre não podem tomar ações do lado dos jogadores em um conflito.

Buzz, o prefeito amigável, está mediando uma discussão entre duas patrulhas. O Mestre está jogando com Buzz e um líder de patrulha. O líder de patrulha é a oposição aos jogadores em uma discussão. Buzz está do lado dos jogadores. Ele pode dar a eles um dado de ajuda com sua habilidade Orador, mas não pode tomar ações por eles em um conflito.

Os jogadores podem se juntar a uma das equipes do Mestre se sentirem necessidade. Nesse caso, eles podem ajudar e escolher ações normalmente.

Ficar de Fora de um Conflito

Se você não estiver interessado em nenhum dos lados de um conflito, não tem problema ficar de fora. Relaxe por um momento e seja um bom público. Torça pela boa interpretação.

Às vezes, seu personagem estará separado dos outros na história. Não fará sentido para você estar em um determinado conflito. Fique de fora dessas cenas e seja um ouvinte atento. Você terá seu tempo sob os holofotes em seguida.

Quando a patrulha está investigando Barkstone, Saxon e Kenzie causam uma distração para que Lieam possa escapar e fazer algum trabalho de campo. Os atores de Saxon e Kenzie encenam sua cena primeiro

O jogador de Lieam observa e os incentiva. Quando termina, o Mestre diz: "Enquanto isso..." e então os jogadores de Saxon e Kenzie assistem enquanto Lieam conduz sua investigação.

Trabalho em Equipe em Conflitos

Você pode dar aos membros da sua equipe dados de ajuda para jogadas de disposição e testes para ações em um conflito. Se você ajudar com uma jogada de disposição para um conflito, você é considerado parte daquela equipe. Você realiza ações e jogadas e está vinculado aos resultados.

Se você não quer fazer parte de uma equipe, não ajude na jogada de disposição.

Se você não faz parte de uma equipe, pode escolher ajudar qualquer equipe de qualquer lado. Mas se você ajudar uma equipe durante o conflito, você está vinculado aos resultados. Se houver alguma dúvida, o Mestre pode determinar o objetivo de qual lado e o compromisso ao qual você está sujeito.

Objetivos do Conflito

Cada equipe escolhe um objetivo de curto prazo ou imediato que deseja alcançar como resultado deste conflito. Os objetivos de conflito são semelhantes ao objetivo da sessão do seu personagem. Inclua uma declaração sobre seu personagem, uma ação e um alvo.

Lieam é emboscado por uma cobra. Ele sabe que a cobra vai tentar matar Kim. Ele define seu objetivo. "Matar esta cobra para que Kenzie e Saxon estejam seguros."

O objetivo da cobra é simples: "Matar este rato para que ele não encontre a localização do meu ninho."

Aqui estão alguns modelos básicos de objetivos: convencer, enganar, escapar, capturar, ferir, matar ou sobreviver. Mas isso é apenas o começo; seja criativo com seus objetivos.

Saxon e Kenzie foram capturados pelo velho Celanawe. Celanawe os acusa de roubar seu famoso machado. Seu objetivo: "Vocês, ladrões, vão me dizer o que fizeram com o meu machado!"

O objetivo do rato da guarda: "Um grupo de ratos está conspirando contra a Guarda. Celanawe deve nos ajudar a detê-los."

Objetivos de Luta para Combater Conflitos

Os objetivos são específicos para o tipo de desafio. Você não pode usar um objetivo de conflito de argumento para ferir seu oponente. Você usaria um conflito de luta para isso. E você não pode usar um conflito de luta para convencer alguém de algo. É para isso que serve um argumento ou discurso.

Escreva seu objetivo no verso da sua ficha de personagem, onde diz "Objetivo de Conflito".

Quando a Morte Está em Jogo?

Em jornadas, lutas e guerras, é possível usar a morte do seu oponente como objetivo, mas há certas condições que devem ser atendidas. Veja Morte e Matança no final deste capítulo

Disposição Inicial

Para representar a força da posição do seu lado neste conflito, cada equipe gera um número chamado disposição. Este número representa sua força no conflito. Uma disposição de 3 ou menos é baixa; de 4 a 6 é aceitável; 7 ou mais é forte. Durante o conflito, você usa toda a sua inteligência, agilidade e boa aparência para reduzir a disposição do seu oponente a zero. Se você conseguir fazer isso, você venceu. Boa sorte!

Para gerar a disposição da sua equipe para um conflito, consulte o Tipo de Conflito na próxima página. O jogador que iniciou o conflito testa a perícia listada para sua equipe. Os outros membros da equipe podem ajudar. O obstáculo para o teste é 0. Adicione os sucessos desse teste ao valor da habilidade base do testador listada na tabela (o valor mínimo é 1). O rato mais experiente deve anotar esse número no escudo de disposição ao lado do Objetivo do Conflito no verso de sua ficha de personagem. Essa é a disposição inicial da sua equipe

Lieam contra a cobra: O Mestre rola para a cobra primeiro. Ele rola a Natureza 7 da cobra e obtém três sucessos. Ele adiciona esses três ao nível de Natureza da cobra para uma disposição total de 10.

Lieam testa sua perícia Guerreiro 3. Ele rola dois sucessos. Ele adiciona esses dois à sua Vida 5 para uma disposição total de 7.

Tipo de Conflito	Teste de Perícia	Adicionar à Base
Argumento	Persuasor	Vontade
Perseguição	Batedor	Natureza
Luta	Mais Certo	Saúde ou Natureza
Animal de Luta	Mais Certo ou Caçador	Saúde ou Natureza
Jornada	Desbravador	Saúde
Negociação	Pechincha	Vontade
Discurso	Orador	Vontade
Guerra	Militar	Vontade
Outro	Anexar sill	Chamado do Mestre

Usando a Natureza para Disposição

Ratos só podem usar a Natureza como base para disposição se o conflito for apropriado à sua Natureza - escapar, escalar, se esconder e forragear.

Animais e Disposição

Animais sob o controle do Mestre testam a Natureza e adicionam seus sucessos à Natureza. Isso lhes dá uma vantagem, mas está na natureza deles!

Disposição da Estação

Se você estiver iniciando um conflito de jornada ou qualquer outro conflito que envolva lutar contra a estação, teste a classificação da estação (no capítulo Estações) e adicione seus sucessos à classificação da estação

Se você estiver fazendo um conflito de jornada no verão, role quatro dados e some os sucessos a 4.

Modificadores de Disposição

Certifique-se de verificar a condição, as características e o equipamento do seu personagem para obter modificadores de disposição inicial.

Lieam está com raiva no início desta luta. Verificando a ficha de personagem, vejo que a condição de raiva não afeta as lutas.

Ações

Para representar a natureza tensa e tática de um conflito, usamos uma estrutura específica. Cada equipe escolhe três ações da seguinte lista com antecedência: Atacar, Defender, Fintar, Manobrar. Cada ação tem um efeito diferente em como você testa. E cada ação interage com as outras ações de uma maneira diferente.

As ações são escolhidas em conjuntos de três e, em seguida, reveladas uma de cada vez. Assim que as ações de todos são reveladas, representamos a interação-interpretação e fazemos os testes

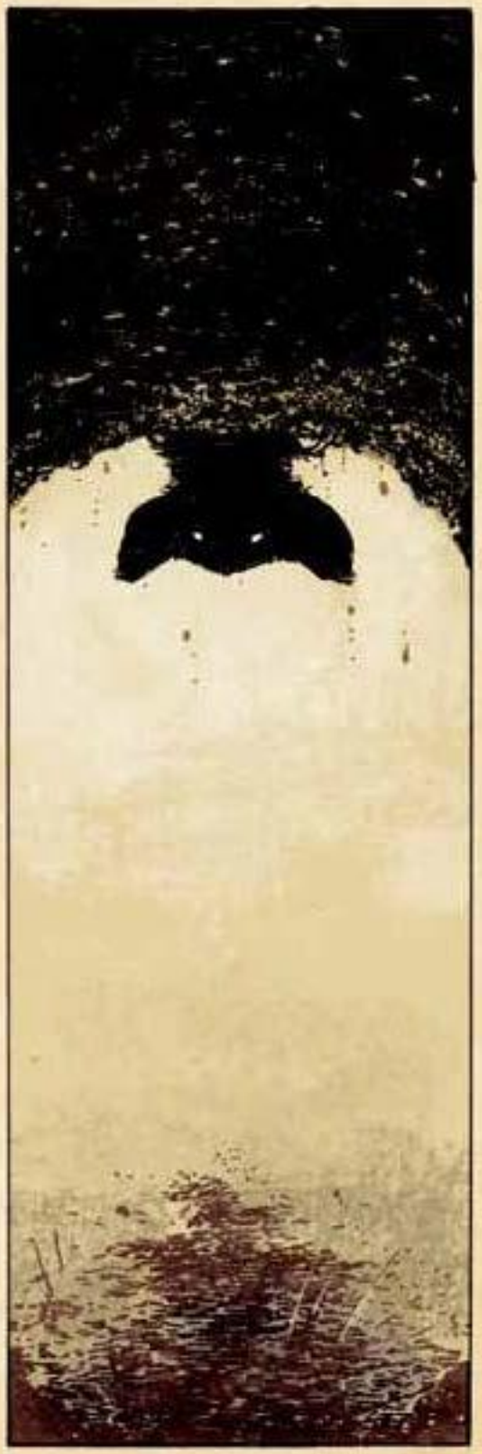
Funciona assim: cada grupo escolhe individualmente três ações- 1, 2, 3 - e anota as escolhas no verso da ficha de personagem do rato mais velho. É tradicional que o rato mais velho da sua equipe escolha as ações da sua equipe e as anote na ficha dele.

O jogador de Lieam escolhe três ações nesta ordem: Manobrar, Atacar, Defender.

O Mestre escolhe Ataque, Finta para a cobra

Assim que todos forem escolhidos, o Mestre diz "Ação 1" e revela sua primeira ação. Em seguida, as equipes de jogadores revelam suas primeiras ações. Assim que todas as ações forem declaradas, resolva-as de acordo com suas descrições e a tabela de interação no final desta seção.

Resolva as Ações 2 e 3 da mesma maneira: O Mestre anuncia sua ação, os outros grupos anunciam as suas. Faça a dramatização, descreva como seus personagens estão realizando a ação e role os dados.



Abstração da Ação

As quatro ações - Ataque, Defesa, Finta e Manobra - são abstratas, então você pode aplicá-las a quase qualquer tipo de conflito. Durante o jogo, você pode interpretá-las e fazê-las se encaixar na situação do seu jogo. Suas regras permanecem as mesmas, mas como você as descreve e o que elas significam no mundo do jogo é diferente para cada conflito. Vocês terão que negociar um pouco entre si para descobrir quais descrições se encaixam e quais não. A conversa na mesa é uma parte importante desse processo. Assim que todos estiverem se revezando descrevendo suas ações, você entrará no ritmo

As quatro ações são descritas em termos de obstáculo, como elas interagem com as outras ações e como descrevê-las em um conflito

Ataque

A ação Ataque permite que você atire em seu objetivo. Em uma luta, isso significa atacar o inimigo ou enchê-lo de flechas. Em uma discussão, isso significa apresentar um argumento forte e direto. Em uma perseguição, significa correr direto para o final. Em uma negociação, um Ataque expõe as fraquezas do seu oponente. Em uma guerra, um Ataque causa dano às forças do seu oponente ou captura um objetivo importante. Em uma jornada, uma ação Ataque pode ser usada para atacar em direção ao seu objetivo, não importa como esteja o clima.

Ataque jogado contra Ataque ou Finta é um teste independente. Quando jogado contra Defesa ou Manobra, é um teste versus. O Ataque reduz a disposição do seu oponente pela margem de sucesso.

Obstáculo Independente: 0. Os sucessos de um Ataque independente são subtraídos da disposição do seu oponente.

Defender

A ação Defender protege e fortalece sua posição. Em uma luta, isso pode significar bloquear a arma do seu inimigo. Em uma discussão, pode representar uma excelente refutação. Em uma perseguição, uma ação Defender pode representar escolher cuidadosamente um caminho ou cobrir seus rastros. Em uma negociação, Defender pode ser usado para elogiar os pontos fortes do que você está oferecendo. Na guerra, use Defender para se reagrupar ou até mesmo se reequipar. Em uma jornada, Defender pode representar parar para descansar e comer

Defesa jogada contra Ataque ou Manobra é um teste versus. Quando jogada contra outra Defesa, as ações são independentes. Quando jogada contra uma Finta, Defesa não pode testar. Finta a vence.

Defesa interrompe ou reduz a eficácia das ações de Ataque e Manobra. Se os sucessos de Defesa forem maiores que a ação versus, adicione a margem de sucesso à sua disposição. A disposição não pode ser maior que o total inicial.

Obstáculo Independente: 3. Para Defesas independentes, a margem de sucesso é adicionada à sua disposição. A disposição não pode ser maior que o total inicial. Se você não obtiver mais de três sucessos, nada acontece.

Finta

Uma Finta representa um ataque furtivo. É perigoso tentar, mas se funcionar, é muito eficaz. Em uma luta, uma Finta é uma finta! Em uma discussão, é um argumento enganoso usado para fazer seu oponente dizer algo tolo que você pode usar contra ele. Em uma perseguição, é uma mudança repentina de direção para confundir seu oponente. Em uma negociação, é uma reversão temporária - concordar com seu oponente para que você possa prendê-lo mais tarde. Na guerra, uma Finta é uma manobra usada para desviar a força do seu inimigo para que você possa atacá-lo onde ele é fraco. Em uma jornada, uma Finta é um atalho

Finta é um ataque especial. Se jogado contra Defesa, o Defensor não pode testar. A Finta faz um teste independente; a disposição do seu alvo é reduzida pela sua margem de sucesso. Se jogado contra um Ataque, o jogador da Finta não pode atacar ou defender. Se jogado contra outra Finta, faça um teste versus. A margem de sucesso é subtraída da disposição do perdedor. Se jogado contra Manobra, teste Finta em Ob 0. Os sucessos são removidos da disposição do seu oponente.

Obstáculo Independente: 0. Os sucessos de uma Finta independente são subtraídos da disposição do seu oponente.

Manobra

A ação Manobra é usada para, bem, manobrar, obtendo vantagem sobre seu oponente. Em uma luta, uma Manobra pode ser um empurrão ou um movimento de flanqueamento. Em uma discussão, é uma retórica confusa. Em uma perseguição, uma Manobra é uma rasteira ou um truque sujo. Em uma negociação, uma Manobra revela características novas e surpreendentes sobre o assunto da sua pechincha. Na guerra, a Manobra é usada para marchar com suas tropas para uma posição vantajosa da qual elas podem atacar ou defender melhor. Em uma jornada, a ação pode ser usada para montar abrigos, forragear, encontrar água fresca ou outras ações que protegerão contra as condições adversas mais adiante

A ação Manobra é usada para obter uma vantagem temporária sobre seu oponente. É a ação mais complexa das quatro. A ação Manobra tem três efeitos possíveis: impedir, ganhar posição e desarmar. Cada efeito requer uma certa margem de sucesso. Você não pode usar o mesmo efeito duas vezes na mesma ação, mas pode usar um efeito novamente se jogar outra Manobra bem-sucedida em uma ação subsequente.

Jogada contra Ataque ou Defesa, a Manobra é um teste versus. Jogada contra Finta ou outra Manobra, a ação Manobra é testada independentemente. A margem de sucesso é aplicada aos efeitos descritos abaixo.

Obstáculo Independente: 0

- Margem de Sucesso 1: Impedir: -1D de desvantagem para a próxima ação do seu oponente.

Se houver vários personagens na outra equipe, a penalidade de impedir é aplicada ao personagem que está fazendo o teste para a próxima ação. Se as interações da ação significarem que ele não testa, este efeito é perdido.

- Margem de Sucesso 2: Ganhar posição: + 2D de vantagem para sua próxima ação

Se houver vários personagens em sua equipe, este bônus é aplicado ao personagem que fizer o teste para a próxima ação. Se as interações de ação significarem que você não testa, este bônus é Jost.

- Margem de Sucesso 3: Desarmar: remova uma das armas do seu oponente, um equipamento ou desabilite uma característica pelo restante do conflito. Para animais, você pode tornar uma de suas armas inútil pelo restante da luta. Se estiver desarmado e quiser sacar outra arma, você pode trocar na próxima vez que escolher suas ações. Alternativamente, se você vencer por uma margem de sucesso de 3, você pode impedir e ganhar posição.

Tabela de Ações

Todas essas interações de ação estão te deixando louco? Você pode consultar esta tabela útil depois que suas ações forem anunciadas. Ela dirá se você precisa fazer um teste independente ou um teste versus para sua ação!

	Ataque	Defender	Finta	Manobra
Ataque	EU	V	*	V
Defender	V	EU	*	V
Finta	*	*	V	EU
Manobra	V	V	EU	EU

I = Teste independente. Teste ambas as ações separadamente; ambas as ações podem ser bem-sucedidas ou não.

V = Teste Versus. Teste perícias ou habilidades umas contra as outras. Maiores sucessos vencem.

*= Especial. Finta é um ataque especial. Se jogado contra Defesa, o Defensor não pode testar. A Finta faz um teste independente; sucessos reduzem a disposição do seu alvo. Se jogado contra Ataque, o jogador da Finta não pode atacar ou defender.

Lieam contra a cobra Ação 1

O Mestre diz: "Ação 1: Eu tenho um Ataque. A cobra desliza para fora da toca, se contorce e investe contra você, pelo-vermelho. O que você tem?"

O jogador de Lieam responde: "Eu me preparo e procuro uma fraqueza na cobra. Minha primeira ação é uma Manobra."

Consultando a Tabela de Ações, vemos que essas ações significam que os dois jogadores fazem um teste versus.

Lieam rola sua Natureza 4 (você verá o porquê na próxima seção). Ele obtém dois sucessos.

O Mestre usa a Natureza 7 da cobra. Ele obtém quatro sucessos. Ele supera o teste de Lieam por dois. O Mestre diz: "A cobra é muito rápida. Ela está vindo com força. Se recuar para atacar, você perde dois pontos da sua disposição."

O jogador de Lieam reduz sua disposição de 7 para 1. O Mestre continua: "Lieam hesita e tropeça um pouco."

Então o Mestre diz: "Ação 2: Atacar (de novo)! A cobra investe!"

O jogador de Lieam diz: "Eu também tenho um Ataque."

Ataque contra Ataque é independente. O Mestre rola a Natureza 7 da cobra e obtém quatro sucessos. Isso reduz a disposição de Lieam de 5 para 1. O pelo vermelho está em apuros.

"O que seu personagem faz?" pergunta o Mestre

O jogador de Lieam pensa por um momento. Ele está perdendo de 10 para 1. Ele precisa causar muito dano rapidamente. Ele gasta um ponto de persona e vira sua Natureza. Ele adiciona seu nível de Natureza, 4, ao seu Guerreiro 3. Ele também adiciona sua característica Determinada a esta jogada e decide usar seu bônus de Espada de +10. (Veja a seção Armas em Conflito para saber como isso funciona.) Ele consegue reunir 10 dados. Isso é bastante impressionante. O jogador de Lieam diz: "Enquanto a cobra se lança sobre mim, eu faço a última coisa que ela esperaria: mergulho na boca da criatura! E quando o faço, cravo minha espada em seu cérebro!"

Lieam rola. Veja a figura acima.

Todos comemoram. O Mestre deduz 10 pontos da disposição da cobra. Isso a reduz a zero. O conflito termina. A Ação 3 não é jogada.

Se Lieam tivesse obtido apenas nove sucessos, a cobra teria uma disposição de 1. A Ação 3 teria sido jogada: Defesa de Lieam contra Finta da cobra. Teria sido muito ruim. Lieam não teria sido capaz de testar Defesa. A cobra o teria enganado fora de posição e vencido, possivelmente matando o pelo vermelho!

Qual Perícia Eu Uso?

Cada tipo de conflito usa um conjunto de perícias diferente. Confira a lista e a tabela a seguir. Elas descrevem qual perícia usar para cada ação.

Argumento

Argumentos individuais usam Persuasão para todas as ações. Enganador também pode ser usado para Fintas e Manobras envolvendo engano, intimidação ou manipulação.

Perseguição

Exploração é usada para Ataque e Manobra. Desbravador é usado para Defesa e Finta.

Luta

Uma luta usa Guerreiro para Ataque e Finta. Natureza é usada para Defesa e Manobra.

Ao lutar contra animais, Caçador também pode ser usado para Ataque e Finta. Rato-do-Conto pode ser usado para Defesa e Manobra.

Animais sempre lutam com sua habilidade Natureza; eles a usam para todas as ações.

Negociação

Use a perícia Pechincha para ações de Ataque e Defesa. Use Enganador e Persuasão para Finta e Manobra

Jornada

Os ratos usam Desbravador para Ataque e Finta. Sobrevivencialista e Vigilante do Clima podem ser usados para Defesa e Manobra.

O próprio clima serve como oponente. No capítulo Estações, cada estação é descrita com sua própria classificação. Use essa classificação para a estação em todas as manobras. É muito semelhante à maneira como a Natureza funciona para os animais.

Discurso

Convencer um grupo de ratos ou fazer um discurso usa Orador para todas as ações, mas Enganador pode ser usado para ações de Finta e Manobra.

Guerra

Militarista pode ser usado para todas as ações. Orador pode ser usado para Defesa. Administrador também pode ser usado para Defesa e Finta.

Outro

Você pode usar as regras de conflito para praticamente qualquer coisa que exija competição. Se você quer um desafio de culinária, uma feira de ciências ou qualquer outra coisa, você cria um conflito com isso

Quando seus jogadores quiserem realizar um conflito fora do padrão, atribua às ações de conflito um conjunto de perícias. Normalmente, duas perícias ou habilidades são usadas. Uma perícia é atribuída a Ataques e Defesas, por exemplo, e outra a Fintas e Manobras. Qualquer um que participe do conflito deve testar essas perícias para as ações apropriadas.

Se a patrulha quiser construir uma ponte sobre um riacho inundado, posso definir um conflito que use Carpinteiro para Ataque e Defesa e Cientista para Finta e Manobra. O rio, sendo um sintoma da estação, pode usar a classificação sazonal 6 para a Primavera neste caso

Tipo/Ação de Conflito	Ataque	Defender	Finta	Manobra
Argumento	Persuasor	Persuasor	Persuasor ou Enganador	Persuasor ou Desencorajador
Perseguir	Escoteiro	Desbravador	Desbravador	Escoteiro
Lutar	Lutador	Natureza	Lutador	Natureza
Luta Animal	Lutador ou Caçador	História ou Natureza	Lutador ou Caçador	Conhecimento ou Natureza
Negociação	Pechincha	Pechincha	Decéiver	Enganador
Jornada	Desbravador	Veja a descrição.	Desbravador	Ver descrição
Discurso	Orador	Orador	Orador ou De œiver	Orador ou Enganador
Guerra	Militarista	Veja a descrição.	Veja des ar.	Militarista

Vários personagens em uma equipe

Se você tiver dois ou mais ratos em uma equipe, cada jogador se reveza testando e descrevendo suas ações para a equipe. Dois jogadores se alternam. Três jogadores recebem uma ação cada, de um conjunto de três. Se você tiver quatro jogadores em uma equipe, o que eu não recomendo, o quarto jogador inicia a próxima troca de ações. Em seguida, vocês circulam a mesa novamente.

Você tem a liberdade de alternar a ordem em que os jogadores realizam as ações sempre que quiser, mas nenhum jogador em uma equipe pode realizar duas ações seguidas. E se houver três jogadores em uma equipe, cada jogador tem direito a uma ação das três.

Quando Conrad e Sadie lutam contra os caranguejos juntos, eles alternam ações. Conrad realiza a ação 1, Sadie realiza a ação 2 e Conrad realiza a ação 3. Se eles iniciarem uma segunda troca de ações, Sadie realiza a primeira ação.

Tâticas de equipe

Leve esta regra em consideração ao planejar suas táticas. Verifique as habilidades do seu parceiro. Tente garantir que ele consiga fazer o teste para a ação, para que ele possa realmente ajudar você. Se ele não conseguir, ele terá que fazer de qualquer jeito!

Decida quem liderará a ação da equipe e realizará o teste antes que o Mestre revele sua ação. Outros jogadores da equipe podem ajudar o jogador que está realizando o teste.

Vai Disposição de Equipe!

Se você ajudar uma equipe com um teste de disposição, você estará naquela equipe durante todo o conflito. Você está vinculado a quaisquer resultados.

Se você não ajudar na jogada de disposição, você não estará naquele time. Você pode ajudar qualquer personagem em qualquer ação, seja do lado dos jogadores ou do Mestre.

Várias Equipes, Várias Ações

Você pode iniciar um conflito envolvendo várias equipes por lado: duas equipes contra uma equipe, duas contra duas, três contra duas, etc. Durante conflitos com várias equipes, todas as equipes escolhem suas ações normalmente. Todos revelam na sequência normal. Assim que as ações forem anunciadas, compare quem está fazendo testes versus e quem está fazendo testes independentes contra seus alvos.

Se duas equipes tiverem o mesmo alvo e escolherem ações que sejam ambas versus a ação de seu alvo, elas devem se ajudar em vez de rolar separadamente. Use as regras de Trabalho em Equipe descritas anteriormente neste capítulo. O mesmo vale para a escolha de ações independentes: se duas equipes do mesmo lado escolherem ações independentes da ação do oponente, elas não rolam individualmente, elas se ajudam. Escolha qual equipe e qual ação você está jogando, e qual equipe e qual ação é apenas ajudar. A ação da equipe que está ajudando é como qualquer outra ajuda; descreva-a e passe um dado. Se duas equipes estiverem lutando contra um inimigo comum e uma tiver uma ação versus enquanto a outra tiver uma independente, então elas rolam sozinhas

Duas equipes de ratos estão lutando contra uma única equipe de doninhas. As equipes de ratos escolhem Ataque e Manobra; as doninhas escolhem Defesa. Ataque e Manobra fazem testes contra Defesa. As equipes de ratos devem se ajudar em um teste. As doninhas testam Defesa uma vez contra as equipes combinadas de ratos.

As regras para ajudar uns aos outros com jogadas são descritas na seção Trabalho em Equipe deste capítulo.

Vencendo um Conflito

Se você reduzir a disposição do seu oponente a zero, você vence o conflito. Você atinge seu objetivo.

O lobo vence o conflito contra a cobra. Ele reduz a disposição do Mestre para 0 enquanto sua disposição é 1. Ele atinge seu objetivo: mata a cobra.

No entanto, se você perdeu pontos por sua própria disposição, você tem que se comprometer com o lobo. Veja o titulo Compromisso.

Perdendo um Conflito

Se sua disposição for reduzida a zero enquanto seu oponente tiver pontos restantes, você perdeu. Você não atingiu seu objetivo conforme declarado

A cobra não mata Lieam nem o afasta do ninho

Empatando um Conflito

Se ambos os lados forem reduzidos a zero disposição na mesma ação, o conflito é um empate. Ambos os lados alcançam seus objetivos. Este é um resultado muito perigoso!

Se Lieam e a cobra tivessem reduzido um ao outro a zero disposição na mesma ação, o conflito teria sido um empate. Neste caso, ambos poderiam ter morrido. Teria sido um final dramático e keroico para o redfur!

Compromisso

Se você perdeu, mas tirou pontos da disposição do seu oponente, ele deve lhe oferecer um compromisso.

Compromissos são como reviravoltas, mas neste caso são o resultado de todo o conflito, não apenas de uma jogada falha. E os jogadores também podem introduzir compromissos, não apenas o Mestre.

Assim que o conflito termina, a primeira coisa a fazer é um compromisso. O perdedor faz uma oferta ao vencedor: "Tudo bem, você venceu, mas..." O grau do compromisso deve ser apropriado à quantidade de disposição que o vencedor perdeu

Os resultados do conflito estão definidos: o vencedor atingiu seu objetivo, o perdedor não. Agora, discuta um meio-termo apropriado para o acordo.

Todo o grupo deve decidir se o acordo é apropriado. Se todos reclamarem que o acordo é demais ou inapropriado, o Jogador pode alterar seus termos. Se nenhum consenso for alcançado, o Mestre pode aprovar o acordo ou pedir ao perdedor que modifique seus termos.

Essa negociação ocorre como uma conversa de mesa: uma breve conversa entre os jogadores.

Existem três graus de acordos: um acordo menor, um acordo e um acordo maior

Pequeno Acordo: Perdeu um Pouco

Se o vencedor perdeu menos da metade de sua disposição, ele deve ao perdedor um pequeno acordo. O perdedor pode pedir uma pequena parte de seu objetivo ou algo relacionado a ele. Pequenos acordos podem ser usados para iniciar um conflito subsequente ou para aplicar mudanças à condição do vencedor, cansando-o ou deixando-o irritado, por exemplo.

Acordo: Perdeu Cerca de Metade

Se o vencedor sair do conflito com apenas metade de sua disposição, ele deve ao perdedor uma concessão significativa. O vencedor não atinge seu objetivo, mas imagina que chegou à metade do caminho.

Ou o perdedor pode aceitar a derrota, mas introduzir uma nova complicação imprevista que surgiu devido à vitória do vencedor. É assim que um jogador cria uma reviravolta.

Alternativamente, o perdedor pode oferecer um acordo em que não ganha nada, mas o vencedor só chega à metade de seu objetivo. Boa sorte convencendo o vencedor a concordar!

Grande Acordo: Perdeu Tudo, exceto Alguns

Se a disposição do vencedor for reduzida a apenas alguns pontos, ele obteve uma vitória muito apertada. Ele deve conceder um grande acordo ao perdedor. Imagine o perdedor quase alcançando seu objetivo, mas só foi frustrado no final. Como seria isso?

Ou que grande reviravolta poderia ser introduzida por causa dessa vitória?

Lieam perdeu todos, exceto um, de sua disposição. Isso significa que o Mestre obtém um grande acordo de Kim. O Mestre diz: "Você venceu, mas está preso na boca da cobra. Se Saxon e Kenzie não o resgatarem, você está acabado, morrerá de sede."

Esse é um acordo bem difícil.

Acordos podem ser usados para extrair promessas, mudar a maneira como um personagem se sente em relação a você ou atrapalhar os planos. Eles também podem ser usados para ferir seu inimigo. Mas você não pode usar um acordo para atingir seu objetivo de conflito. Se você não venceu, não alcançou seu objetivo.

Condições em um Acordo

Condições como Fome e Sede, Raiva, Cansado, Ferido e Doente podem ser aplicadas como parte de um acordo em um conflito. Em um conflito, todos na sua equipe sofrem da mesma condição. Isso é discutido com mais detalhes no título Condições deste capítulo.

O Mestre também diz ao jogador de Liea: "Além de estar preso, você também está Cansado pelo esforço." O jogador de Liea deve marcar sua condição Cansado em sua ficha de personagem

Resultados Vinculantes

Resultados de conflito, vitórias e concessões são resultados vinculativos. Seu personagem é convencido, capturado, enganado ou qualquer resultado que tenha surgido no jogo. Esse resultado permanece até ser desafiado por outro conflito.

Rendição

Você pode se render durante um conflito. Esta é uma regra opcional. Para que ela seja invocada, você deve concordar em usá-la em seu jogo em algum momento antes do conflito atual. Você não pode mencioná-la pela primeira vez só porque está perdendo ou ganhando ou algo assim.

A rendição permite que você desista durante um conflito. Ela deve ser anunciada antes que a ação para aquele segmento seja anunciada. O jogador que se rende entrega a vitória total ao seu oponente. Não há concessões.

Se possível, um desafio deve ser jogado até sua conclusão. Jogadores que estão perdendo devem lutar por uma concessão.

Passar e Fracassar em Conflitos

Testes individuais importam menos em conflitos. Você está lutando por grandes apostas aqui. Ao fazer uma jogada, você só conta se passou ou falhou - geralmente por quanto. As regras de reviravolta e condições de sucesso não se aplicam a todos os testes.

EQUIPAMENTOS PARA CONFLITOS

Em conflitos, os equipamentos se comportam de maneira um pouco diferente do que contra obstáculos básicos. Eles não dão um dado bônus fixo às suas jogadas. Em vez disso, seus equipamentos têm qualidades que podem ajudar com ações específicas ou condições particulares.

Armas de Combate

Armas de combate fornecem bônus úteis, mas também podem impor penalidades a algumas ações. Certifique-se de observar atentamente sua arma.

Comprimento e Alcance da Arma

As armas de combate têm algumas qualidades que descrevem seu comprimento ou alcance em uma luta. Elas são as seguintes: normal, lança, arremesso e projétil. Normal é o menor comprimento

Essas armas não têm nenhuma consideração especial. Lanças são mais longas do que armas normais. Armas de arremesso têm um alcance maior do que lanças e armas normais. Mísseis têm o maior alcance. Isso é tudo o que você precisa saber agora. Descreverei exatamente o que eles fazem abaixo.

Machado

Mortal: + 1s após um Ataque bem-sucedido. Lentidão: -1D para Defender ou Fintar.

Arco

Missil: Contra armas de curto alcance, sua ação de Ataque conta como uma ação versus (em vez de independente) contra Ataque e é independente contra Manobra. Longo Alcance: + 2D para Manobrar contra armas normais, lanças ou de arremesso. Difícil de Defender: Adicione + 1D ao seu Ataque versus Defesa.

Alabarda

Versátil: Alabardas são armas de haste versáteis. Elas podem ser usadas como uma lança ou um machado para usar as qualidades daquela arma. Escolha qual modo você está usando antes de anunciar sua primeira ação.

Anzol e Linha

Enganchado: + 1D para Manobrar, + 1s após uma manobra bem-sucedida. Pesado: -1D para Atacar.

Faca

Curto e Rápido: Qualquer Manobra bem-sucedida ao lutar com uma faca, contra uma lança, arma de arremesso ou projétil conta como o efeito de desarmar. Este efeito acontece em adição à sua margem de sucesso para a ação de manobra. Arremessado: Ao arremessar uma faca contra uma lança ou arma normal, sua ação de Ataque conta como versus contra o Ataque de um oponente e é independente contra Manobra. Uma vez que você arremessa sua faca, ela desaparece!

Escudo

Proteção: + 2D para Defender. Pesado: -1D de Vida para se recuperar da fadiga se o escudo foi usado em uma luta durante o último Turno. Escudos geralmente são usados sozinhos como defesa e como arma.

Funda

Projétil: Contra armas de curto alcance, sua ação de Ataque conta como uma ação versus (em vez de independente) contra Ataque e é independente contra Manobra. Médio Alcance: + 1D para Manobrar

Lança

Lança: Sua ação de Ataque conta como uma ação versus contra Ataque e é independente contra Manobra. Isso se aplica apenas contra lanças e armas normais. A lança também recebe + 1D para ações de Manobra contra armas normais.

Cajado

Útil: + 1D para ações de Finta. Também pode ser arremessada. Ao arremessar um cajado, sua ação de Ataque conta como uma ação versus contra o Ataque de um oponente e é independente contra Manobra. Isso se aplica apenas contra lanças e armas normais. Além disso, uma vez que você arremessa seu cajado, ele desaparece!

Espada

Útil + 1D para uma ação de sua escolha em uma luta. Você pode escolher a ação a qualquer momento durante o conflito. Uma vez escolhida, o dado bônus permanece com essa ação pelo restante da luta.

Quando Lieam luta contra a cobra, ele aplica a característica Útil de sua espada à ação de Ataque.

Escolha sua Arma

Às vezes, camundongos de guarda carregam várias armas - uma espada e um escudo, uma espada e uma faca, um arco e uma espada. Escolha qual arma você está usando antes de começar a escolher as ações. Você deve usar essa arma por um conjunto completo de três ações. Isso também conta para a qualidade versátil da alabarda. Se você quiser mudar, poderá fazê-lo ao escolher um novo conjunto de ações. Declare que você trocou de arma antes de anunciar sua primeira ação.

Armadura

A armadura pode ser usada em lutas. Ela oferece um grau de proteção para o seu camundongo, mas também é pesada e desajeitada. Para obter o benefício da armadura, ela deve ser usada o tempo todo. Você não pode simplesmente vesti-la logo antes de uma luta. A armadura usada durante o Turno anterior impõe uma penalidade para se recuperar da condição Cansado. Se você não quiser sofrer a penalidade, você deve manter sua armadura removida durante todo o Turno.

Essas penalidades são cumulativas com escudos e condições.

Armadura Leve

+ 1D na sua jogada de disposição para a luta.

Pesada: -1D nos testes de Saúde para resistir à fadiga

Armadura Pesada

+ 1s na sua jogada de disposição em uma luta. Desajeitado: - 1D em testes de Manobra. -1D em Exploração ou Natureza para se esgueirar ou se esconder. Pesado - 1D em testes de Saúde para resistir à fadiga

Armas da Inteligência

Armas da Inteligência são "armas" que você pode usar em uma discussão ou discurso. São principalmente dicas de interpretação. Elas fornecem diretrizes sobre o que dizer e como dizer.

Intimidação ou Enganação

+ 1s para uma Finta ou Manobra bem-sucedida. A intimidação ou mentira deve ser usada para obter o benefício.

Evidência

+ 1s após um Ataque bem-sucedido. Se o personagem tiver evidências preestabelecidas para apoiar seu lado, ele pode exibi-las e explicá-las em suas ações de Ataque para obter benefício.

Interpretação

O bônus de interpretação é concedido aos jogadores que apresentam suas falas como personagens.

Adicione + 1D a uma ação de sua escolha na discussão ou discurso. Você pode escolher a qualquer momento durante o conflito. Uma vez escolhido, o dado de bônus permanece com essa ação pelo restante da discussão. Se estiver jogando em equipe, ele permanece com essa ação para a equipe, não apenas para o personagem.

Promessas

+ 1D para Defender. Se você fizer promessas ao outro lado, poderá obter este benefício. As promessas não são vinculativas (a menos que voltem para assombrá-lo no acordo).

Repetir-se

-1D para qualquer ação. Se você repetir os mesmos pontos repetidamente, estará enfraquecendo o seu lado. Você sofre uma penalidade por repetição

Você pode combinar o dado de interpretação com qualquer um dos outros bônus. Repetir-se também pode ser combinado com qualquer um dos outros efeitos, incluindo interpretação.

Armas Militares

"Armas" militares são materiais, organizações ou táticas que o líder militar deve adquirir, reunir ou elaborar antes da batalha. Você não pode inventar isso na hora!

Suprimentos e Munição

+ 1D para Defender. Se você armazenou suprimentos e munição para suas tropas antes da batalha, você é melhor na defesa.

Armas Combinadas

+ 1D para Manobrar. Se suas forças consistem em uma combinação de armas de curto alcance e mísseis, você tem mais liberdade para manobrar no campo.

Devidamente Equipado

+ 1D para a rolagem de disposição. Se sua força estiver melhor equipada para o terreno e o clima do que seu oponente, você ganha uma vantagem. Melhor equipado nem sempre significa armaduras pesadas e alabardas. Se você estiver lutando na lama ou em espaços confinados, os soldados com armas leves têm a vantagem.

Estrutura de Comando

+ 1D para Atacar. Se sua força tiver um comandante, subcomandantes e mensageiros para comandar

entre eles, você fica mais ágil e organizado no ataque.

Herói na Vanguarda

+1s para ações de Ataque bem-sucedidas se sua força estiver sendo liderada pela frente por um herói formidável.

Estratégia

+ 1D para Fintar. Se você planejou esta batalha com antecedência, desenvolvendo uma estratégia com seus comandantes com base em suas tropas e suprimentos, estará mais bem preparado para pensar rápido quando a luta começar.

Fortificações

+ 1D para Defender. É sempre difícil desalojar uma força defendendo uma posição fortificada. Este bônus pode ser combinado com Suprimentos e Munição.

Vá Direto ao Ponto

Se você estiver jogando um conflito de perseguição, pode usar os seguintes efeitos para obter vantagens. Eles são essencialmente armas para uma perseguição.

Locais ou Ratos Inteligentes

+ 1D para uma ação de sua escolha na perseguição. Você pode optar por aplicar o bônus a qualquer momento durante o conflito. Uma vez escolhido, o dado de bônus permanece com essa ação pelo restante da perseguição

Ratos que estão perseguindo em seu território ganham este bônus. Além disso, ratos que têm um sábio apropriado para o terreno ou local também podem receber o bônus.

Mapas

+ 1D para o teste de disposição. Mapas ajudam você a planejar melhor sua fuga, mas não ajudam muito no calor do momento. Há pouco tempo para consultá-los depois que a perseguição começa.

Truques Sujos

+ 1s para uma Finta bem-sucedida. Truques sujos como arames, areia no rosto ou até mesmo uma pedra na nuca garantem o elemento surpresa. O truque sujo deve ser descrito pelo jogador responsável. Truques sujos podem ser inventados na hora ou definidos com antecedência.

Ferramentas Certas para o Trabalho

+ 1s para Atacar. Se sua equipe estiver equipada para o terreno e o clima, você ganha uma vantagem. Equipamentos como corda, escada, rede camuflada, raquetes de neve, esquis ou um barco podem ser usados

t o

ganhe este bônus. Depende da situação.

CONDIÇÕES

A vida de um rato de guarda é difícil. Há marchas longas com mau tempo, trabalho duro sem descanso e tratamento rude de personagens ruins. Tudo isso pode desgastar um rato. Ele precisa manter sua saúde mental e física para sobreviver aos rigores da estrada. Se ele vacilar, ele cairá, e se ele cair, os Territórios falharão. Ratos de guarda nunca caem!

Para representar o alto da vida na estrada, existem seis condições no jogo: Saudável, Faminto e Sedento, Irritado, Cansado, Ferido e Doente.

Saudável

Todos os ratos começam sua primeira aventura felizes, saudáveis e alimentados. Esta é a condição em que você quer que seu rato esteja. Não há penalidades por ser um rato Saudável. Uma vez que todas as outras condições são aliviadas, um rato retorna a ser Saudável. Se qualquer outra condição for verificada, o rato não é mais considerado Saudável. Ele deve lidar com essa condição (e sofrer suas penalidades) antes de poder retornar a ser Saudável

Faminto e Sedento

Estar com fome e sede pode prejudicar seu rato de guarda quando for a hora de ele se apresentar e enfrentar o perigo. Um rato sábio disse uma vez: "O Guarda luta de bruços." Um guarda bem alimentado é um guarda corajoso.

Faminto e Sedento subtrai 1 da disposição para qualquer conflito.

Bravo

A vida na Guarda pode ser frustrante. Os Guardas são zeladores e solucionadores de problemas; ratos de todos os Territórios os procuram e colocam os problemas em suas garras. É importante para um rato de guarda manter a cabeça fria e um ponto de vista objetivo.

Estar com raiva subtrai 1 da sua disposição para qualquer conflito que use Vontade como base.

> Saxon e Kenzie estão com raiva quando Celanawe os confronta em sua casa. No conflito de argumentos, eles sofrem - é à sua disposição.

Cansado

Os trabalhos da Guarda são incessantes e exaustivos. O trabalho nunca acaba, mas é importante descansar o suficiente. Caso contrário, um rato de guarda exausto pode comprometer toda a missão

Cansado subtrai 1 disposição de todos os conflitos.

Ferido

Os Guardas colocam suas próprias vidas em risco todos os dias. Eles frequentemente se ferem em seus esforços. Ferimentos são coisas difíceis. Eles não tiram um Guarda de ação, mas reduzem sua eficácia geral.

Estar Ferido impõe uma penalidade de -1D em testes de Natureza, Vontade, Saúde e perícia. Esta penalidade não se aplica a testes de Recursos e Forças, nem a testes de Vontade e Saúde para recuperação.

O Guerreiro de Rand normalmente tem 5. Ele está Ferido, então sua classificação de perícia atualmente conta como 4.

A Saúde de Rand é 4. Se ele usasse sua Saúde como desempate enquanto estivesse Ferido, a habilidade contaria como 3.

Se ele usar sua Saúde para tentar se recuperar do Ferimento, ele testa a classificação de habilidade completa.

Doente

Estando ao ar livre, no frio e na chuva, exposto à natureza crua, um rato de guarda está sempre em risco de adoecer. É importante comer bem e se manter aquecido e seco para não ficar doente.

Estar doente impõe uma penalidade de 1D nos testes de Natureza, Vontade, Saúde e perícia. Esta penalidade não se aplica aos testes de Recursos e Círdes, nem aos testes de Vontade e Saúde para recuperação.

Nível 0

Se uma habilidade ou nível de perícia for reduzido para 0 por estar Ferido ou Doente, você não pode testar essa habilidade enquanto sofrer essa condição.

Você não pode se beneficiar do trabalho em equipe, não pode se ajudar e não pode gastar pontos de persona nessa perícia ou habilidade.

Múltiplas Condições

É possível sofrer de várias condições ao mesmo tempo. Um personagem pode estar com Fome, Raiva e Cansado. Ele pode estar Doente e Ferido, ou qualquer combinação das condições. Aplique os efeitos às situações apropriadas. Se os efeitos dobrarem para uma situação específica, aplique ambas as penalidades

Por exemplo, se um Guarda estiver Irritado e Cansado, ele recebe -2s em sua disposição para conflitos baseados em Vontade - um de Irritado e um de Cansado - enquanto ele apenas subtrai 2 de sua disposição para lutas por estar Cansado; Irritado não se aplica.

Todas as condições são singulares. Você não pode estar Cansado duas vezes ou Irritado três vezes. Uma vez que você esteja Irritado, você está Irritado. Uma vez que você esteja Cansado, você está Cansado. Você não precisa se preocupar em ter essa condição novamente até se recuperar dela.

Condições de Falha

O Mestre pode aplicar condições a um personagem que falha em um teste, mas tem permissão para passar no teste. Aqui estão algumas sugestões para aplicar condições a certos testes.

- Faminto e Sedento podem ser aplicados como resultado de qualquer teste reprovado.
- Para testes de Orador, Enganador e Persuasor, aplique a condição Irritado ao personagem.
- Para testes de Desbravador, Caçador, Batedor ou Natureza envolvendo fuga ou escurecimento, aplique Cansado ou Ferido
- Para profissões como Ferreiro ou Padeiro, aplique Irritado ou Cansado.
- Para perícias acadêmicas como Cartógrafo, Cientista ou Arquivista, aplique Cansado. Toda essa pesquisa e leitura são trabalho duro!
- Para testes de Guerreiro ou Natureza envolvendo luta, aplique a condição Ferido.

Condições e Estações

No capítulo Estações, você verá que o clima severo pode aumentar o perigo para a patrulha. O clima e a natureza selvagem aumentam a frequência e a gravidade das condições.

Ao usar o clima, o Mestre pode impor as condições para falha, conforme descrito nas estações específicas. Ao usar clima extremo, o Mestre pode solicitar testes de Saúde para resistir aos efeitos do clima. A falha nesses testes também impõe condições.

Condições em um Conflito

As condições desempenham um papel importante em conflitos. Elas afetam sua disposição, podem fazer parte do seu objetivo e podem ser aplicadas em concessões.

Condições em Disposição

Faça seu teste para gerar sua disposição (certifique-se de adicionar quaisquer bônus) e, em seguida, subtraia suas penalidades de condição do resultado

Estar com fome ou sede, com raiva ou cansado afeta a disposição de alguns conflitos.

Estar ferido ou doente afeta todos os testes, exceto Recursos e Curas, ou testes de Vontade e Saúde para recuperação. Já que estar ferido ou doente

impõe uma penalidade de -1D em Vontade e Natureza, mas também reduz sua disposição inicial para todos os conflitos.

Se você faz parte de uma equipe, todas as condições únicas dos ratos dessa equipe prejudicam a disposição da equipe.

Então, se você estiver com Raiva e seu parceiro estiver Cansado, você perde 2 pontos de suas disposições para discussões.

Se ambos estiverem com Raiva, a penalidade de Raiva conta apenas uma vez.

Aplicando Condições como Parte de um Compromisso

As condições podem ser aplicadas como um compromisso ou como parte de um compromisso em um conflito.

Após uma luta, Cansado ou Raiva podem ser aplicados como um compromisso menor. Ferimento pode ser aplicado como um compromisso. Dois dos três, Cansado, Raiva ou Ferido, podem ser aplicados como um compromisso maior.

Alternativamente, Cansado ou Raiva podem fazer parte de um compromisso contendo outros termos. Ferimento sozinho pode fazer parte de um compromisso maior e ser combinado com outros termos ou condições

Para uma discussão ou discurso, Cansado ou Bravo podem ser aplicados como um pequeno acordo. Com sede e Bravo podem ser aplicados como condições de um acordo. Doente e Cansado podem ser aplicados como condições de um grande acordo.

Alternativamente, Cansado, Com sede ou Bravo podem fazer parte de um acordo contendo outros termos. Doente pode fazer parte de um grande acordo e ser combinado com outros termos apropriados.

RECUPERAÇÃO

Sofrer sob uma condição é penoso. Isso prejudica a eficácia do rato de guarda. Cabe ao rato de guarda descansar e lidar com seus problemas. As regras de recuperação descrevem os obstáculos e situações necessárias para aliviar as condições. Esses testes podem ser feitos no Turno dos Jogadores ao custo de um teste cada ou no Turno do Mestre por dois testes.

Os obstáculos para recuperação também estão listados na coluna central da sua ficha de personagem

Você pode fazer um teste de recuperação por condição por turno - uma chance de se recuperar de Raiva no Turno dos Jogadores, por exemplo, mas você pode tentar novamente no próximo Turno do Mestre se gastar os testes.

Se o seu teste de recuperação for bem-sucedido, apague a marca de seleção ao lado da condição. Você não sofre mais essa penalidade, pelo menos até ser atingido por ela novamente

Se você se recuperou de todas as suas condições, marque sua condição Saudável. Você está de volta à sua melhor forma!

Ordem de Recuperação

As condições são perniciosas. Você deve aliviá-las em ordem: Faminto e Sede primeiro, depois Raiva, depois Cansado, depois Ferido e depois Doente.

> Você precisa lidar com a Fome e a Sede antes de poder se livrar da Raiva.

Faminto e Sede

Você só pode aliviar a condição Fome e Sede comendo e bebendo! Você pode testar Colheitadeira, Cozinheiro, Cervejeiro, Padeiro ou Recursos para obter uma refeição ou uma bebida. Geralmente é um teste de Ob 1, mas o Mestre pode aumentá-lo com base em fatores como o clima ou a escassez de suprimentos.

Se o teste for aprovado, o personagem come e bebe à vontade. A condição é aliviada

O Mestre também pode usar seus personagens para alimentar os jogadores como achar melhor. Familiares, amigos e mentores alimentarão o personagem se ele os chamar e eles puderem ajudar. Quando esses personagens alimentam o personagem do jogador, ele pode aliviar sua fome canditian - ele está alimentado!

Se seu personagem estiver com Fome e Sede, você não pode aliviar nenhuma outra condição até que a Fome e Sede seja resolvida.

Se o teste para adquirir boa comida e bebida falhar, o personagem permanece resmungão e irritado durante o Turno de outro Mestre. Ele pode testar para se recuperar novamente no próximo momento apropriado

Irritado

Dominar sua raiva requer um teste de Vontade de Ob 2. Se você for bem-sucedido, sua raiva desaparece. A condição é aliviada. Se você falhar, sua raiva permanece com você. Você pode testar novamente para se recuperar quando apropriado, seja no Turno do Mestre, se gastar testes, ou se comprar um teste de recuperação no próximo Turno dos Jogadores. Descreva o que você fez para ajudar a raiva a passar - deu uma caminhada, leu poesia, chutou um besouro!

Kenzie está chateado ao descobrir que alguém está vendendo os segredos de Lockhaver. Ele tem a condição Irritado marcada em sua ficha de personagem. Durante o Turno dos Jogadores, ele usa seu teste gratuito para fazer um teste de Vontade. Ele rola 5 dados contra Ob 2. Se for bem-sucedido, ele supera sua raiva. Se falhar, ké ainda está chateado com todo o caso.

Cansado

A fadiga pode ser tratada de duas maneiras: com uma boa noite de sono ou com um teste de Saúde Ob 3. Se você passar no teste de Saúde, você ignora a fadiga e segue em frente. Você pode aliviar essa condição. Se o teste falhar, a condição Cansado permanece com você até o próximo Turno do Mestre.

Você pode ter uma boa noite de sono com a generosidade de seu amigo, seus pais, Gwendolyn ou por meio de um teste de Recursos Ob 2 para uma noite na pousada. Dormir na natureza não conta como uma boa noite de sono. Se é assim que você quer descansar, você precisa fazer o teste de Saúde Ob 3.

Ferido

Ferimentos são difíceis de lidar. Você pode fazer um teste de Saúde Ob 4 para superar a dor e o desconforto. Se o teste for bem-sucedido, a penalidade é removida e a condição aliviada. Se o teste de Saúde falhar, o personagem mantém a penalidade até que receba a atenção de um curandeiro

Rand é ferido na Guerra de Inverno. Ele faz um teste de Saúde Ob 4 para tentar se recuperar. Ele falha no teste. Ele fica preso com o ferimento até que possa consultar um curandeiro.

Para tratar um ferimento, o Curandeiro deve fazer um teste de perícia Ob 3. Se o teste do curandeiro for bem-sucedido, a penalidade é removida e a condição aliviada. Se o curandeiro falhar no teste, a condição de Ferimento é removida; no entanto, o Ferimento reduz permanentemente uma habilidade ou uma perícia (exceto Recursos e Círculos) à escolha do Mestre. Você pode posteriormente avançar esta habilidade esgotada usando as regras de Avanço descritas em Habilidades e Perícias.

Gwendolyn envia um curandeiro para cuidar de Rand. O curandeiro testa sua perícia contra um rato Ob 3. Ela falha! Rand sofre um ferimento permanente. O Mestre pega a ficha de personagem de Rand e deduz um ponto da Saúde do rato. Ele diz: "Você tem

uma claudicação permanente." A Saúde de Rand vai de 4 para 3. No entanto, ele agora não sofre mais a penalidade de -10 em todas as habilidades de qui.

Se Rand ou o curandeiro tivessem passado nos testes, a penalidade de -1D teria sido aliviada e Rand não teria perdido um ponto de sua Saúde.

Alternativamente, após ser Ferido, o jogador pode optar por fazer com que seu personagem ignore a atenção de um curandeiro. Nesse caso, a condição é removida e o jogador sofre o ferimento permanente descrito acima. Isso só pode ser feito durante o Turno dos Jogadores. Não custa um teste.

Às vezes, quando você está em campo, não há tempo para esperar para ver um curandeiro. É melhor absorver o ferimento permanente para remover a penalidade geral para todas as habilidades e pericias.

Doente

A doença requer um teste de Vontade de Ob 4 para ser combatida. Se esse teste for bem-sucedido, a doença desaparece e a condição é aliviada. Se o teste de Vontade falhar, a condição de Doença permanece até que o personagem busque a atenção de um curandeiro.

O curandeiro deve passar em um teste de Ob 3 para aliviar a condição. Se ele for bem-sucedido, a Doença é curada e a condição é aliviada. Se o curandeiro falhar no teste, a Doença reduz permanentemente um atributo ou uma perícia (exceto Recursos e Círculos) à escolha do Mestre. Você pode posteriormente avançar esta habilidade esgotada usando as regras de Avanço descritas no capítulo Habilidades e Perícias.

Alternativamente, após adoecer, o jogador pode optar por fazer com que seu personagem dispense a atenção de um curandeiro. Nesse caso, a condição é removida e o jogador sofre o ferimento permanente descrito acima. Isso só pode ser feito durante o Turno do Jogador. Não custa um teste ou teste.

Reviravoltas, Condições e Recuperação

Os testes de recuperação não estão sujeitos às regras de reviravoltas e condições para falha. Se o jogador passar no teste, o

condição for removida. Se ele falhar, ele terá que continuar a lidar com sua condição conforme descrito acima.

MORTE E ASSASSINATO

Seu personagem rato de guarda pode ser morto em serviço. É um risco real. E seu personagem rato de guarda pode ser forçado a tirar outra vida enquanto estiver a serviço da Guarda. É um fato trágico.

A morte não pode ser o resultado de um único teste independente ou versus. Um personagem ou seu oponente só pode ser morto como parte do objetivo de um conflito. Você precisa dizer ao seu oponente diretamente que está tentando matá-lo.

Os Limites da Vida de Rato

Como um rato, o que você pode matar é bastante limitado. No capítulo Habitantes, há um gráfico bacana que mostra uma espécie de cadeia alimentar de todas as criaturas nos Territórios chamados de Ordem Natural. Usando conflitos de luta, você só pode mirar em criaturas que sejam inferiores, iguais ou um nível acima do seu na Ordem. Conflitos de guerra e ciência especial permitem que você machuque e mate animais que sejam muito superiores a você na Ordem Natural.

Morte e Compromissos

Existem regras especiais para matar personagens ratos e doninhas. Elas são impostas além dos compromissos padrão.

- Se você está tentando matar seus oponentes em uma luta, você tem que vencer com pouco ou nenhum compromisso. Se você vencer sem compromisso, você fez o que tinha que fazer. Acabou.
- Se você vencer com um pequeno compromisso em um confronto um contra um, seu oponente tem um último ato antes de morrer. Pode ser ali mesmo, ou ele pode voltar cambaleando para a cidade ou algo assim

- Se você vencer com um pequeno comprometimento em uma batalha em grupo, um ou dois de seus oponentes foram mortos. Os outros estão feridos, mas vivos.

- Se você vencer com um comprometimento em um confronto um contra um, há duas opções. A vítima pode implorar por misericórdia como todo o seu comprometimento. Você concede misericórdia com base em suas súplicas. Ou você pode terminar o trabalho e o jogador pode pedir um grande comprometimento de você --talvez todos saibam que você é um assassino agora.

Se você vencer com um comprometimento em um conflito em grupo, um personagem assume a responsabilidade pela equipe. Todos os outros ficam Feridos e Cansados.

- Se você vencer com um grande comprometimento, os personagens estão vivos, mas são deixados para morrer. Marque todas as condições deles e reduza seus Pontos e Recursos em um!

Todos pensam que se foram, mas não estão realmente mortos. Eles podem se recuperar.

Perdendo um Personagem

Perder um personagem é uma droga. Primeiro, você fica fora do jogo até o final da sessão. Segundo, é simplesmente uma droga! Seu personagem é removido do jogo permanentemente

Depois de se recuperar da sua perda, você tem duas opções. Criar um novo personagem e voltar ao jogo na próxima sessão ou se oferecer para iniciar uma nova missão como Mestre. Às vezes, a melhor maneira de lidar com a sua dor é jogar em oposição à patrulha por um tempo.

Sua patrulha deve realizar um funeral para o seu rato e dizer algumas palavras. Durante o inverno, há uma cerimônia em Lockhaven onde a Guarda lembra todos os ratos que deram suas vidas em serviço. No próximo inverno do seu jogo, você e seu grupo devem encenar essa cena. Veja Perdendo um Personagem na Missão para mais ideias sobre isso

LIMPANDO A CONFUSÃO

Às vezes, quando todos estão animados e gritando, é difícil entender o que está acontecendo. É fácil ficar confuso.

Se isso acontecer, o Mestre deve interromper a ação e pedir que todos fiquem quietos. Em seguida, ele deve circular pela mesa e fazer as seguintes perguntas a cada jogador: "O que seu personagem está fazendo?" e "Por quê? O que você está tentando realizar?"

Se você for um jogador, responda o mais sucintamente possível. Descreva a ação do seu personagem e diga ao Mestre por que você, o jogador, quer que ele faça isso.

Se você for um jogador e estiver confuso, pode aproveitar esta oportunidade para fazer algumas perguntas ao Mestre e aos outros jogadores sobre o que está acontecendo na história. Não atrapalhe o jogo, apenas se atualize

Assim que todos estiverem atualizados, o Mestre pode reavaliar quaisquer obstáculos, se necessário. Depois disso, role os dados e continue!

NOS BASTIDORES

É vital que você apresente um mundo rico, colorido e consistente aos jogadores. Esse efeito é gerado por meio de descrições vívidas, mas ainda mais ao dar vida a personagens envolventes.

Torne os personagens sob seu controle vibrantes, mesmo que eles estejam no jogo apenas por uma cena. Dê a eles uma voz e um jeito. Pare por um momento e tente imaginar qual pode ser a Crença, o Objetivo e o Instinto do personagem. Tenha isso em mente ao interpretá-lo.

É trabalho do Mestre testar a coragem dos personagens dos jogadores e fornecer a eles a chance de se tornarem heróis. Uma das maneiras de fazer isso é por meio da oposição de personagens rivais ou de erros cometidos por personagens amigáveis. Você quer que esses personagens sejam envolventes e desafiadores, mas é impossível gerenciar as vidas de todos os personagens que os jogadores encontrarão

Para aliviar o fardo de gerenciar todos os desafios que os jogadores enfrentarão, o Mestre tem uma regra especial para seus personagens. A menos que enfrentem um teste de Curandeiro, um teste versus contra um jogador

ou a menos que estejam em conflito com um personagem jogador, eles sempre terão sucesso ou falharão a critério do Mestre.

> O ferreiro pode fazer suas panelas e frigideiras; você não precisa rolar para isso. O armeiro faz suas espadas sem problemas. Os ceifeiros trazem os grãos. Et cetera!

Este truque para o Mestre ajuda a manter o mundo de Mouse Guard funcionando sem forçá-lo a rolar para cada pequena coisa. Os desafios são para os jogadores, não para o elenco de apoio

-Peterson

ESTAÇÕES

Nuvens, folhas, solo e vento se
apresentam como sinais de
mudanças no clima. No entanto,
nem todas as tempestades da vida podem ser previstas.

-Trecho do "Guia de Campo do Observador do Tempo" distribuído a todos os camundongos de guarda

As estações são muito importantes para a vida dos camundongos. Esta seção descreve como são as estações individuais e oferece uma variedade de detalhes como o clima, os animais que podem ser encontrados, o estado da natureza, os deveres da Guarda por estação, acontecimentos importantes na vida dos camundongos e uma variedade de problemas comuns que surgem.

Este capítulo faz referência a muitos animais, camundongos e doninhas. Tudo o que é mencionado aqui é detalhado no capítulo Habitantes dos Territórios dos Camundongos. Este capítulo se concentra em um panorama mais amplo: o clima e como ele afeta a vida dos camundongos.

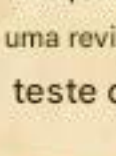
Este capítulo é útil principalmente para o Mestre criar obstáculos para os jogadores, mas todos devem lê-lo, se possível. Isso o tornará um camundongo de guarda melhor

CLIMA SAZONAL

Cada uma das estações tem seu próprio caráter. A primavera é volátil, o verão é dócil, o outono é imprevisível e o inverno é constante, mas mortalmente frio. Na seção a seguir, cada estação é descrita em termos de padrões climáticos comuns e fora de estação - céu claro, chuva, neve, etc.

O Mestre define o clima no início da sessão. Depois disso, o clima muda quando uma de duas coisas acontece: ou um jogador usa sua perícia Observador do Clima ou o Mestre usa uma reviravolta baseada no clima devido a uma falha no teste de um jogador.

O Poder de uma Estação



Para representar o quão volátil é uma estação, cada estação recebe uma classificação. Ela é listada entre parênteses ao lado do título climático da estação e também é o grande número no centro de cada estação no gráfico na próxima página. Ao testar o Observador do Clima, faça um teste de comparação entre esta classificação e a perícia do rato. Veja a perícia Observador do Clima para saber mais sobre como isso funciona.

MUDANDO AS ESTAÇÕES

Existem dois métodos para determinar quando e como as estações mudam. O primeiro é muito simples. Você decide, antes de começar a jogar, quantas

missões deseja jogar por estação. O outro método usa a Escala de Estações encontrada na folha de missões do Mestre e na próxima página.

Missões e Estações

O método mais simples para mudar as estações é jogar uma missão por estação. Jogue uma missão na primavera, depois jogue uma no verão e, em seguida, termine sua temporada de patrulha com uma missão no outono. Jogue uma sessão de inverno por último e você terá jogado um ano inteiro de vida na Guarda em apenas quatro sessões. O inverno é a estação de descanso. Normalmente, você não faz uma missão no inverno, você se recupera.

Se for muito curto, você pode alterar o número de missões por estação. Digamos, duas na primavera, duas no verão e uma no outono. Eu recomendo ter três ou menos missões por estação.

Escala de Estações

Usando o método da Escala das Estações, você representa as estações em um período de tempo variável. A duração de cada estação é representada por um número de pontos: Primavera três, Verão quatro, Outono dois, Inverno cinco

Os pontos no gráfico abaixo indicam quantas reviravoltas baseadas no clima o Mestre pode usar antes da virada da estação. Se, em caso de falha, o Mestre decidir trazer o clima para a cena – começa a chover-ou nevar, fica mais quente, mais frio ou o que quer que seja – isso conta como uma reviravolta baseada no clima. (O número é separado e diferente da classificação que você usa para testar a perícia Vigilante do Clima.)

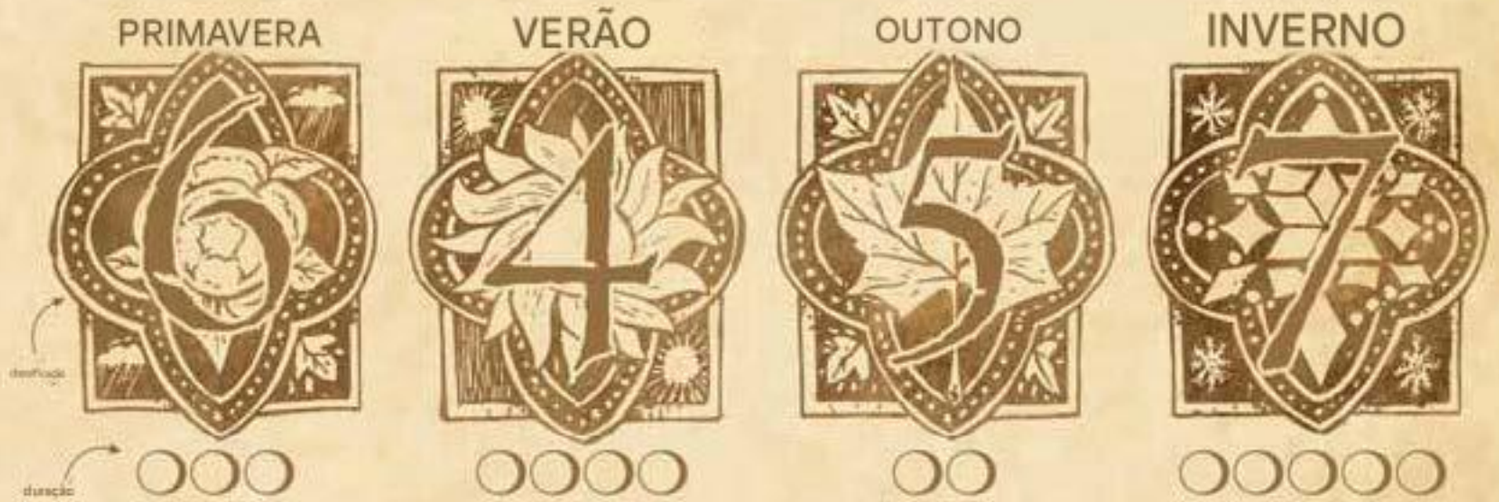
Por exemplo, o outono vale 2 nesta escala. No decorrer do jogo, o Mestre pode invocar duas reviravoltas baseadas no clima antes que o outono se transforme em inverno.

A primavera vale 3 nesta escala. Depois de três reviravoltas baseadas no clima, chega o verão. Essas reviravoltas geralmente ocorrem uma por sessão, mas podem acontecer todas em uma única sessão!

As reviravoltas climáticas são acumuladas em várias sessões de jogo. Você pode ganhar uma esta semana e outra na próxima. Quando você atinge sua cota para a estação, a próxima sessão que você jogar usará o clima da próxima estação

Se você estiver no meio de uma missão momento a momento e a temporada terminar, continue com a temporada atual até que a missão termine. A próxima missão começará na próxima temporada.

Esta regra serve para dar a sensação de que as estações estão inevitavelmente mudando. O Mestre deve usar o número de reviravoltas na escala das estações para julgar o quão severo o clima da estação está atualmente. Quanto mais próximo o outono chegar ao inverno, por exemplo, mais frio e com mais neve ele se torna.



PRIMAVERA

A primavera é uma época agitada para os ratos e perigosa. Todos os Territórios — tanto animais quanto ratos — emergem de seus refúgios de inverno em busca de comida e calor.

Clima de Primavera (6)

A primavera nos Territórios dos Ratos é curta e fria. Neva no início da primavera e depois chove quando a primavera se transforma em verão. Entre a neve e a chuva, há dias de sol.

Claro e Quente

Embora o clima da primavera seja frequentemente rigoroso e imprevisível, a estação gradualmente se transforma em um calor calmo que se transforma no calor do verão. Esses dias claros e amenos da primavera são alguns dos climas mais bonitos dos Territórios.

Neve da Primavera

Após um mês de clima calmo, seco e frio no final do inverno, a primavera normalmente chega com uma série de tempestades de neve.

A queda de neve pode ser um fator em qualquer teste de habilidade ou habilidade ao ar livre.

Testes reprovados realizados na neve devem conceder a condição Cansado ou, se apropriado, Doente, se o Mestre optar por não usar uma reviravolta

O Mestre pode exigir que os jogadores passem em um teste de Saúde Ob 3 por passarem muito tempo na neve. A falha impõe a condição Doente.

Chuva de Primavera

Conforme o clima esquenta, a neve da primavera se transforma em chuva de primavera. A chuva geralmente é fria e forte, mas não dura mais do que um ou dois dias.

A chuva de primavera é um fator em qualquer teste que envolva atividades ao ar livre.

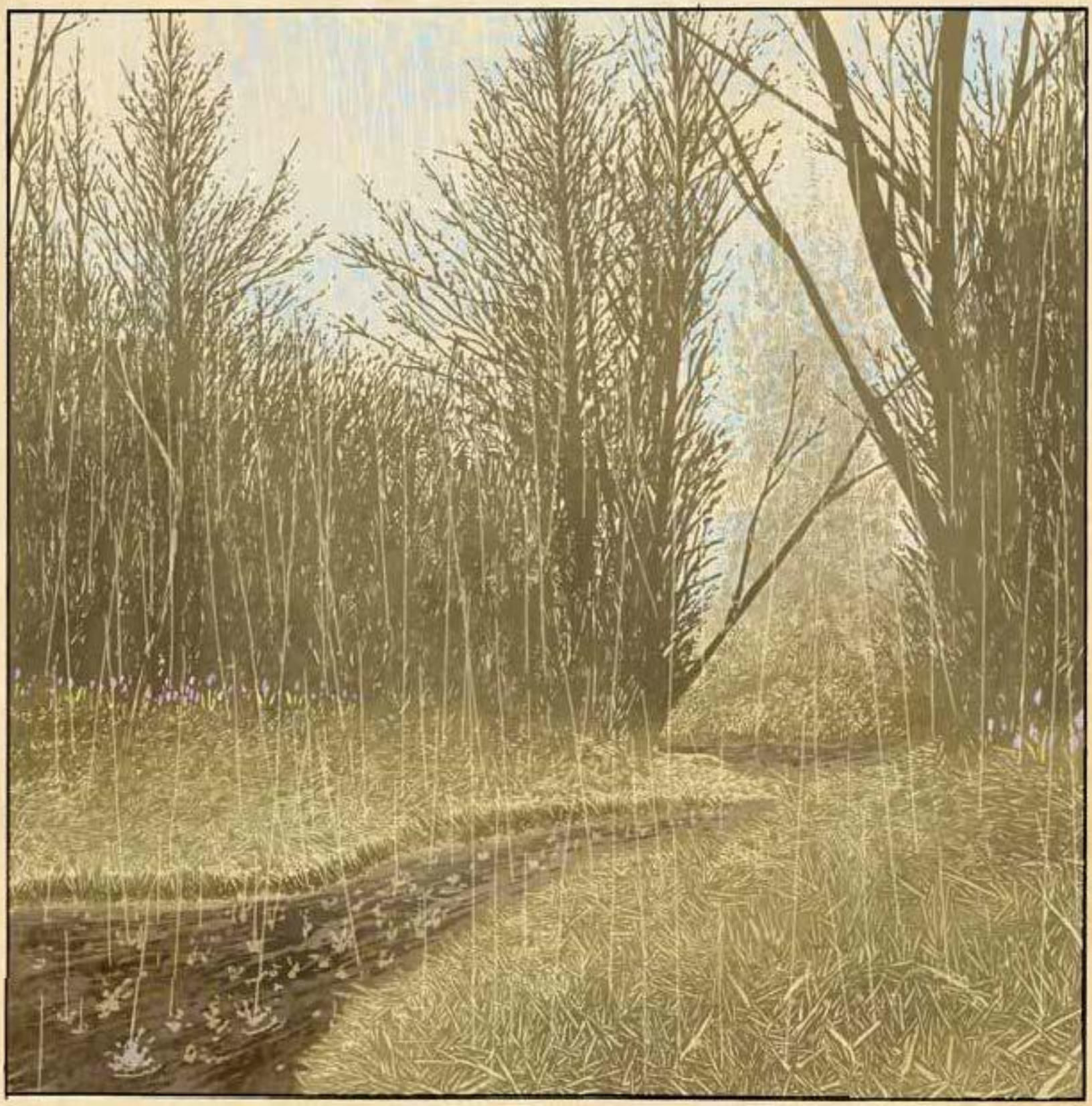
Se a patrulha viajar, lutar ou trabalhar na chuva, o Mestre pode exigir testes de Saúde Ob 3. A falha impõe a condição Cansado.

Tempestades de Primavera

No final da primavera, quando o ar frio começa a colidir com os ventos quentes que vêm do sul, os Territórios são abalados por tempestades voláteis.

Embora as florestas e os campos dos Territórios ainda estejam muito úmidos de neve para que raios representem risco de incêndio, raios errantes podem destruir árvores, danificando assentamentos de camundongos

Tempestades de primavera também trazem o risco de inundações repentinas. O fluxo repentino de chuva sobre solo ainda congelado que não consegue absorver a água é muito perigoso para os camundongos. Inundações repentinas podem danificar ou destruir cidades inteiras; elas levam



pontes e destroem trilhas. Após essas inundações, sempre há trabalho para a Guarda.

O clima de tempestade é um fator importante em qualquer teste de habilidade feito ao ar livre. Lesões podem ser impostas como condição para falha em qualquer habilidade.

Frio Fora de Estação

Temperaturas frias fora de estação mantêm os rios congelados e a neve no chão. Colheitas e forragem são praticamente impossíveis de encontrar. Use o clima como um fator para esses testes. Durante um período frio fora de estação, as condições climáticas do inverno se aplicam em vez das da primavera.

Quente Fora de Estação

Ocasionalmente, a primavera esquenta cedo e repentinamente. Embora seja um alívio bem-vindo para as temperaturas frias do inverno, a chuva da primavera e a neve que derrete rapidamente se combinam para causar lama viscosa, rios perigosamente cheios e inundações generalizadas.

Durante essas condições de inundação, os camundongos precisam de meios alternativos de transporte, como jangadas ou barcos, para atravessar o que normalmente conseguiriam caminhar. Atravessar as águas da enchente é perigoso. Condições de falha sempre incluem a possibilidade de afogamento, doença ou lesão

Animais da Primavera

A primavera é uma profusão de atividades. Animais que hibernaram emergem de suas tocas com apetites insaciáveis. Predadores que passaram fome durante todo o inverno estão à espreita. Muitos animais estão em busca de parceiros e, portanto, são bastante perigosos!

Animais que acasalaram no outono ou inverno agora estão cuidando de seus filhotes. Lobos, raposas e coiotes têm filhotes para alimentar. Isso os torna territoriais e defensivos, pois a presença de seus filhotes fracos e vulneráveis também atrai predadores.

Mais tarde na primavera, os pássaros retornam em bandos, migrando de volta para seus lares no norte. Eles vêm em peso e invadem as fontes de alimento disponíveis. Um bando de pássaros devora todas as sementes e colhe em uma área, deixando pouco para trás: ratos e outros herbívoros.

Natureza Selvagem da Primavera

A natureza selvagem da primavera é traiçoeira, especialmente no início da estação. Os ratos precisam navegar pelos restos do inverno - gelo e neve - enquanto lutam contra o crescimento explosivo das plantas, a lama sugadora e riachos inchados e gelados

O crescimento das plantas destrói trilhas. Abrir ou limpar novas trilhas requer Desbravador.

Limpar brotos e raízes das fundações de postos avançados, vilas e cidades requer Trabalhador.

Atravessar riachos caudalosos requer Artesão de Barcos ou testes muito difíceis de Desbravador.

Navegar por pântanos semicongelados pode ser feito com Desbravador ou Natureza, mas as condições de falha (se escolhidas pelo Mestre) sempre incluem o risco de Ferimento ou Doença.

Deveres e Tarefas da Primavera

Para os ratos, a primavera é uma época de manutenção tanto do exterior quanto do interior de suas casas. Os assentamentos também devem se reabastecer com madeira e brotos, como brotos e brotos. Há muitos outros deveres específicos:

Borda de Aroma

Durante o inverno, os cientistas de Sprucetuck preparam o lote de aroma do próximo ano para a fronteira. Na primavera, Gwendolyn envia patrulhas para recuperar os barris de aroma e despejá-los nos locais apropriados ao longo da fronteira

Esta é uma missão vital. Deve ser feita na época certa durante a estação, ou grandes predadores invadirão os Territórios logo depois. Despejar a borda requer um teste de Desbravador para identificar os locais adequados e um teste de Cientista, auxiliado por Loremouse e Caçador, para distribuir adequadamente o material fedorento.

Apiários

Conforme as abelhas iniciam uma nova colônia, a colmeia precisa ser cuidada pelo Apicultor

Plantando

O solo dos Territórios é inóspito para plantas cultivadas. No entanto, alguns assentamentos abrigam ratos determinados que plantam e cuidam das plantações apesar da dificuldade. Plantar um campo de sementes para colheita posterior é um teste de Colheita Ob 6. Cientista e Trabalhador podem ajudar.

Reconstruindo

O inverno cobra seu preço dos assentamentos de ratos. Durante a primavera, os ratos comerciantes e trabalhadores surgem para reparar os danos. Use Carpinteiro, Pedreiro e Cientista para reparar os danos estruturais. Mais importante, esses equipamentos de trabalho devem ser vigiados e protegidos dos predadores e necrófagos famintos que percorrem os Territórios.

Reabastecendo Estoques

Os ratos que não estão consertando e reconstruindo estão em uma caça febril para coletar todas as sementes, brotos e cascas macias que puderem encontrar. Mais uma vez, é trabalho da Guarda proteger esses ratos

Se um assentamento se saiu melhor do que outro durante o inverno, os estoques serão trocados por serviços e dinheiro. A Guarda é frequentemente chamada para cuidar dessas caravanas enquanto elas percorrem as trilhas nevadas e lamacentas.

Operações de Resgate

Entre todo o trabalho que deve ser feito, o clima volátil, as enchentes e a depredação agressiva, às vezes os ratos simplesmente ficam presos ou encalhados. Não é incomum que uma patrulha em outra missão tropece em um grupo de civis presos em uma raiz no meio de um riacho que sobe, ou encontre um gambá furioso tentando se enterrar sob um tronco caído para pegar alguns ratos presos. E, claro, é dever da Guarda resgatar os necessitados!

Entrega de Correspondência

Durante o inverno, os ratos escrevem cartas para seus amados em cidades distantes. As empresas acumulam registros de transações que devem ser enviados a investidores ou parceiros. E os presentes de aniversário para sobrinhos e sobrinhas acumulados durante o inverno em cidades distantes se acumulam. Muitas vezes, cabe à Guarda entregar a correspondência na primavera. Enquanto Gwendolyn envia patrulhas para suas missões de primavera, ela frequentemente lhes dá uma sacola de correspondência para levarem ao seu destino.

Celebrações da Primavera

Estrela Vernal

Em todos os Territórios, os ratos aguardam a chegada da primavera. Eles celebram o renascimento da terra e sua promessa de abundância. É a primeira vez desde a primeira geada que muitos ratos podem viajar ou visitar amigos e familiares

em outros assentamentos. É um momento de olhar para o futuro e fazer resoluções. Cada assentamento acolhe viajantes e oferece portas abertas para ratos de todos os territórios. As primeiras cervejas e sopas frescas são o sabor da celebração. Sua chegada é marcada pela Estrela Vernal nascendo no sul.

VERÃO

Após a energia frenética da primavera, a temporada de verão é quando a vida é o mais normal possível para os ratos. Os dias são longos e quentes. Há muito o que fazer, mas também há uma atitude sem pressa nos Territórios. O primeiro dia oficial do verão é o solstício de verão.

Clima de Verão (4)

Os verões são quentes e curtos, com uma onda de calor intenso no pico.

Quente e Úmido

A maioria dos dias de verão nos Territórios são quentes e úmidos, sem uma nuvem no céu.

Você pode usar o clima quente para impor as condições de Fome, Sede e Cansaço como resultado de falha.

Chuva de Verão

A chuva de verão é comum no início da estação. Ela se torna mais esparsa à medida que o verão se aproxima do outono.

A chuva de verão é considerada nos testes Pathfinding e Scout, mas, fora isso, é amena e quente o suficiente para não causar outros efeitos adversos.

Tempestades

Tempestades espetaculares cobrem os Territórios no final do verão. Elas são repentinas e violentas. Elas se dissipam tão rapidamente quanto surgem. Raios de tempestades podem causar incêndios florestais se o verão tiver sido excepcionalmente seco. Tempestades também podem causar inundações repentinas se as condições estiverem secas e a tempestade for suficientemente severa

Veja Summer Wilderness para mais informações sobre incêndios florestais e inundações repentinas.

Tempestades com trovões influenciam qualquer atividade realizada durante a tempestade. Elas são quentes, ventosas e úmidas. Ratos podem literalmente ser levados pelo vento. As condições de falha para atividade durante uma tempestade podem sempre incluir Ferimento.

Ondas de Calor

Os Territórios geralmente são atingidos por pelo menos uma onda de calor durante o verão.

Se os ratos realizarem atividades extenuantes durante o dia em uma onda de calor, o Mestre pode forçar um teste de Saúde Ob 3. A falha impõe a condição Doente.

Summer Wilderness

Durante o verão, o mato fica mais denso. Torna-se uma copa pesada e baixa, intransitável para criaturas maiores. Os ratos não têm problemas em atravessá-la, mas os pontos de referência desaparecem em meio a todo o crescimento e é fácil ficar desorientado. O Mestre pode invocar vegetação rasteira densa como um fator em um teste de Explorador ou Desbravador. Por outro lado, o Mestre pode conceder dados bônus para ratos que usam o mato para permanecerem indetectáveis em testes de Natureza, Explorador e Caçador. Isso funciona como os dados bônus de equipamentos.

Secas

Um verão sem chuva pode causar secas. A terra fica seca e dura, e as plantas ficam marrons e quebradiças.

As secas são um fator nos testes de Coleta e Forrageamento de Natureza.

Enchentes Relâmpago

Tempestades podem trazer inundações repentinas com elas. Se a chuva cair mais rápido do que o solo pode absorvê-la, o escoamento flui para áreas baixas. À medida que o volume de água aumenta, ela ganha velocidade e força, carregando galhos e detritos consigo

As enchentes repentinas recebem esse nome devido à rapidez com que começam. Elas geralmente vêm e vão em uma tarde, com a maior parte da água varrendo uma área em questão de minutos

Não há como lutar contra uma enchente repentina. Ratos pegos em uma devem passar por um teste de Natureza Ob 4. A falha pode impor as condições Cansado ou Ferido ou, em uma reviravolta, o Mestre pode varrer a patrulha.

Incêndios Florestais e Incêndios Florestais

Incêndios florestais nos Territórios são devastadores - eles podem consumir uma cidade inteira em questão de minutos.

Incêndios florestais podem ser provocados por raios de tempestades ou como parte de uma reviravolta de um teste fracassado de Sobrevivencialista, Cozinheiro, Cientista ou Militarista envolvendo fogo ao ar livre.

Qualquer atividade gasta lutando ou atravessando uma área em chamas força um teste de Saúde em Ob 4. A falha impõe a condição Doente ou Ferido.

Animais de Verão

O verão é uma época ativa para os animais nos Territórios

Corujas e falcões estão caçando ratos para comer. Coiotes e raposas estão sempre à espreita em busca de presas fáceis, embora os lobos estejam atrás de presas maiores. Os ursos estão ativos e causando problemas, mas há bastante forragem no verão, então eles não visam especificamente estoques de ratos.

Esquilos voadores e esquilos terrestres não hesitam em roubar alguns filhotes de ratos para comer enquanto procuram nozes.

Carcajus e texugos são sempre um problema. No verão, eles podem ser encontrados rondando em busca de novos locais de caça.

E, claro, cobras e sapos-boi estão sempre com fome e os ratos estão no topo de sua lista de presas.

Deveres e Tarefas de Verão

Viagem

Os ratos aproveitam o tempo quente e claro para viajar para outros assentamentos e visitar familiares e amigos. Caravanas frequentemente fazem viagens entre as cidades. É comum que esses civis sejam acompanhados por ratos de guarda que estão a caminho ou retornando de outras missões.

Trabalho

Pedra, areia, madeira, argila e metal são coletados durante o verão. Carpinteiros, pedreiros, moleiros e ferreiros ficam muito ocupados. Autoridades da cidade solicitarão ajuda aos líderes de patrulha visitantes, pedindo-lhes que protejam suas equipes na natureza.

Construção

Projetos de grande escala, como construção de pontes e postos avançados, e grandes reparos em assentamentos

começam no início do verão. Gwendolyn é conhecida por designar patrulhas para supervisionar certos projetos importantes.

Escoltas de Transporte

Mercadorias comerciais são enviadas entre os assentamentos maiores durante o verão. Caravanas enormes, cambaleantes e sobrecarregadas são mais fáceis de transportar durante os meses amenos de verão, mas esses carregamentos são alvos fáceis para necrófagos e predadores.

Pássaros descerão em massa e tentarão assaltar carroças de grãos. Esquilos sairão correndo de seus esconderijos e tentarão roubar as carroças de sementes. Guaxinins e gambás forçarão a entrada nas linhas e tentarão roubar tudo. Carregamentos através da água correm o risco de lontras, lúcios e tartarugas mordedoras.

Cabe à Guarda proteger esses carregamentos e os ratos que os transportam, e garantir que tudo e todos cheguem em segurança ao seu destino.

Celebrações de Verão

Musfire

Os longos dias quentes de verão imploram para serem aproveitados. Os ratos de Copperwood, Lillygrove e Elmwood celebram com festivais de Jong de quatro dias. A alegria é o foco do

atividades; com a chegada da temporada de colheita, proporciona uma distração maravilhosa.

Jogos competitivos e torneios de esgrima, arco e flecha, escalada e canoagem são comuns. O final de cada dia é marcado com uma fogueira acesa do lado de fora das portas da cidade, onde os melhores desempenhos nas competições são festejados.

OUTONO

O outono varre o verão com chuva fria e céus cinzentos que rapidamente se transformam em geada e neve.

O outono é uma das épocas mais movimentadas nos Territórios. Os ratos devem colher rapidamente todos os suprimentos que puderem e se preparar para o inverno antes que a neve chegue e cubra a terra.

Clima de Outono (5)

O outono começa muito agradável. O calor do verão se dissipa e o ar fica fresco em vez de frio, mas isso é rapidamente seguido por chuvas tempestuosas, geada e neve.

Tempestades de Outono

As tempestades de outono são mais longas e severas do que suas contrapartes de verão. O clima de tempestade influencia todos os obstáculos externos.

O Mestre pode forçar um teste de Saúde Ob 3 em qualquer personagem viajando ou trabalhando ao ar livre durante uma tempestade. A falha causa as condições de Cansaço ou Doente.

Chuva Fria

A chuva fria do outono atrapalha as viagens e geralmente leva os ratos para dentro de casa. Considere a chuva nos testes de Desbravamento e Exploração.

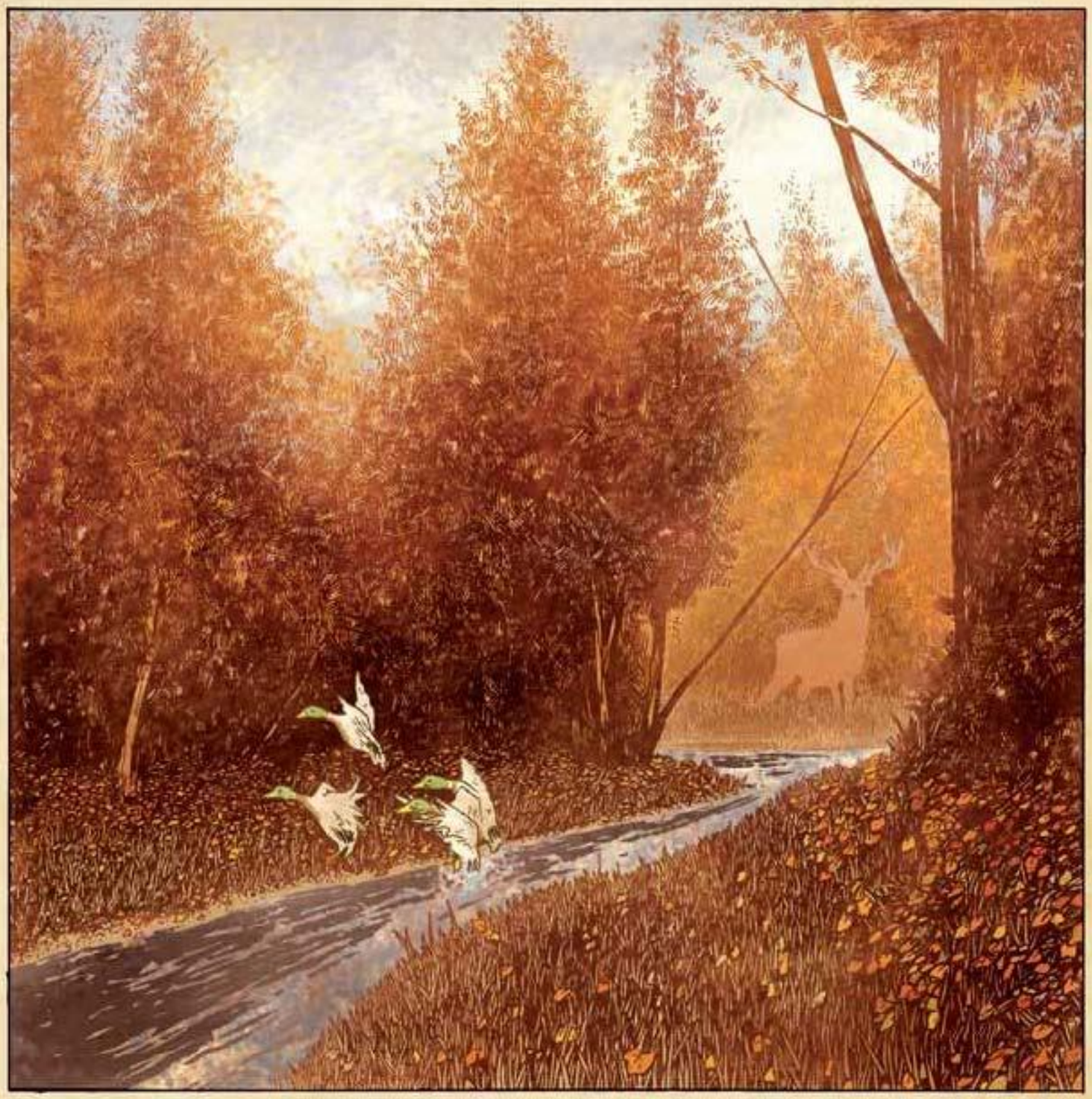
Se a patrulha viajar por um longo período na chuva, a perícia Sobrevivencialista deve ser testada para garantir que os ratos não fiquem desmoralizados ou doentes. Se o Sobrevivencialista não conseguir sustentar sua patrulha, o Mestre pode forçar testes de Saúde Ob 2 para todos os ratos da patrulha. A falha causa as condições de Raiva ou Doente.

Quente Fora de Estação

Em alguns anos, o outono é quente fora de estação. É agradável no início, mas longos períodos de calor fora de estação aumentam a população de insetos nocivos e podem causar doenças em assentamentos de baleias e colheitas de pragas. Durante condições de outono quentes fora de estação, use o clima e as condições para o verão.

Frio Fora de Estação

Às vezes, o inverno chega mais cedo. É devastador. Geada e neve precoces matam a colheita antes que ela possa ser colhida. Durante frio fora de estação



Períodos de outono, tempestades de outono e chuva fria se transformam em tempestades de neve e rajadas de neve.

Animais de Outono

O outono é uma época perigosa e difícil para os ratos. Eles competem com necrófagos, como esquilos e pássaros, e herbívoros, como veados, por recursos escassos. A Guarda pode ser chamada para limpar uma área de pássaros ou esquilos para que colhedores e forrageadores possam se mover e coletar grãos da área.

Esquilos espertos seguirão os ratos até seus assentamentos e observarão como eles armazenam seus grãos. Mais tarde, eles voltarão e tentarão invadir os estoques e roubar todas aquelas nozes e frutas secas deliciosas.

Predadores também estão à espreita, procurando acumular suas reservas de gordura para o inverno. Raposas, texugos e lobos estão todos famintos e dispostos a comer ratos!

Corujas e falcões ainda patrulham a floresta. Cobras, sapos-boi e tartarugas-mordedoras estão se acalmando e procurando hibernar no frio.

Natureza Selvagem de Outono

Conforme as folhas mudam e caem no outono, o mundo dos ratos muda. Por um lado, é simples usar as folhas como cobertura para ir de um local a outro sem ser detectado. Isso funciona para um rato ou pequenos grupos, mas viajar para caravanas ou grupos grandes se torna muito difícil. As folhas são escorregadias e barulhentas quando percorridas. Ratos nessa superfície são alvos fáceis para predadores.

Conceda uma vantagem aos ratos que estão usando a cobertura de folhas em seu benefício. Mas considere as folhas em testes de Exploração ou Natureza para se moverem sem serem detectados pela superfície.

Geada

O outono traz a primeira geada. Principalmente a geada e a temperatura fazem parte do clima, mas a geada também afeta a forma como os ratos lidam com a natureza. Uma onda de frio repentina pode ser mortal. A geada pode ser usada pelo Mestre para invocar testes de Sobrevivencialismo. As condições de falha podem incluir estar doente ou ferido.

A geada também pode tornar a comida e a água escassas. Lagos ou poças congelados são difíceis de obter água adequada. O gelo precisa ser derretido ou lascado. O Sobrevivencialismo cobre esse processo, mas ele deve ser testado nessas circunstâncias

Deveres de Outono

Os deveres da Guarda no outono concentram-se em proteger os ratos, que são vitais para a sobrevivência do Território no inverno: colhedores, trabalhadores, carpinteiros, pedreiros e a preparação para o inverno

Negócios da Guarda

Além de todas as suas inúmeras tarefas, a Guarda tem seus próprios negócios e problemas. O outono é a última chance de cuidar de pontas soltas antes de retornar a Lockhaven para o inverno. Gwendolyn frequentemente envia patrulhas em missões especiais e secretas de vital importância durante os meses de outono.

Colheita

Os ratos estão colhendo, armazenando e curando rapidamente suas presas. Os Territórios dependem deles durante os meses de inverno!

Escolta

Comércio e distribuição de última hora são realizados, apesar da dificuldade de viagem. Às vezes, devido às condições do solo, viagens aquáticas serão arriscadas - barcaças cheias de suprimentos são enviadas rio abaixo, vigiadas por membros destemidos da Guarda.

Renovando a Fronteira dos Odores

Gwendolyn geralmente envia um punhado de patrulhas para reabastecer e reforçar a Fronteira dos Odores antes que o inverno se instale.

Celebrações de Outono

Morten-Colheita

Todos os ratos celebram o equinócio de outono com um grande festival de vários dias. Este é o maior e mais jovem feriado dos Territórios. A celebração da Colheita de Marten concentra-se nas oferendas da terra. Cada armazém de grãos, despensa, moinho, casa de estoque e barril são reabastecidos. Como recompensa por seu trabalho árduo e para se alegrar com a abundância coletada, os ratos em cada assentamento festejam com uma amostra de seus esforços. Agradecimentos são dados aos ratos que trabalham nos ofícios que tornam a vida possível.

O evento de uma semana leva o nome de Morten, um rato da colheita que sempre compartilhou sua abundância com todos os ratos de sua aldeia. Sua generosidade agora está ligada aos presentes que crescem na terra. Presentes são trocados como símbolos de amizade e generosidade

INVERNO

O inverno é longo, frio e com neve. É a estação mais difícil para os Territórios dos Ratos. As cidades, vilas e assentamentos devem se manter unidos durante o frio, o gelo e a neve e tentar perseverar até a primavera. Se um desastre ocorrer durante o inverno, seus efeitos serão amplificados pelo frio e pela falta de acesso fácil a alimentos frescos e suprimentos.

Normalmente, Gwendolyn não envia patrulhas no inverno. A maioria dos ratos de guarda é chamada para casa em Lockhaven para descansar e se preparar para a primavera. No jogo, isso é representado pela Sessão de Inverno.

Se necessário, Gwendolyn enviará patrulhas para missões vitais no inverno. Em vez de dar ordens para uma missão, ela convoca voluntários. Apesar do perigo, nunca faltam patas levantadas

Se você escolher jogar uma missão de inverno, jogue a estação e a missão de acordo com as regras normais. Use a descrição da estação de inverno para ajudar a desenvolver a situação. Se você decidir não jogar uma missão de inverno, pule para a seção Sessão de Inverno. Eu recomendo fazer uma Sessão de Inverno em vez de jogar a estação de inverno.

Clima de Inverno (7)

O inverno é frio e com neve. O clima é muito rigoroso. Viagens longas no inverno devem ser realizadas usando a mecânica de conflito da jornada. O Mestre pode definir seu objetivo como: congelar a patrulha até a morte, prendê-la em um monte de neve, levá-la a Jost ou qualquer outra coisa maligna.

Além disso, os testes de Colheitadeira não podem ser feitos para adquirir comida da terra durante o inverno.

Claro e Frio

Alguns dias de inverno são simplesmente claros e frios. É um clima fresco que faz um rato se sentir vivo. Não há perigo associado a viajar quando está frio e frio.

Neve

Neva muito nos Territórios durante o inverno.

Considere a neve nos testes de Desbravamento, Exploração, Natureza e Saúde.

Nevasca

Uma ou duas vezes por inverno, há uma nevasca intensa que cobre os Territórios com cerca de 60 centímetros de neve. Uma nevasca é considerada um fator em qualquer teste feito ao ar livre durante ou imediatamente após a tempestade

Ir a qualquer lugar durante uma nevasca requer um teste de Desbravador. A falha é ruim; reviravoltas devem ser catastróficas. O Mestre também pode forçar testes de Saúde Ob 4 na patrulha. A falha indica que o personagem está Doente ou Ferido.

Onda de Frio

É possível que os Territórios sejam envolvidos por uma rajada de frio ártico. Esse frio extremo é perigoso.

Condições de falha para qualquer atividade ao ar livre devem ser desastrosas - Doente ou Ferido.

Use o frio extremo como um fator em qualquer teste que exija o uso delicado das patas - elas ficam dormentes!

Tempestade de Gelo

Tempestades de gelo são as mais mortais de todos os climas de inverno. Elas contam como um fator para cada teste feito em movimento. Além disso, se um conflito de jornada for realizado durante uma tempestade de gelo, o Mestre pode incluir a morte da patrulha em seu objetivo.

Quente Fora de Estação

Talvez uma vez por inverno, os Territórios experimentem um período de clima quente fora de estação. Essas ondas de calor são pausas bem-vindas do inverno rigoroso. No entanto, durante esses períodos, qualquer precipitação conta como chuva em vez de neve. E qualquer chuva causa inundações e lama espessa.

Natureza Selvagem no Inverno

A natureza selvagem é enganosamente pacífica no inverno. A cobertura de neve cobre a terra e faz com que tudo pareça tão simples e bonito.

Cobertura de Neve

Os camundongos podem andar na superfície da neve com sapatos - Celanawe usa chapéus de bolota, por exemplo - ou cavar abaixo da superfície da neve usando Nature, Pathfinder e Scientist (para estruturas elaboradas).

A construção de túneis os torna menos visíveis aos predadores, mas é um trabalho lento, cansativo e perigoso. Se um túnel desabar, os camundongos podem ficar presos.

Viajar na superfície os torna vulneráveis à depredação.

Camundongos sem equipamento de neve adequado - sapatos, esquis, esquis, óculos de neve - devem considerar a cobertura de neve como um fator nos testes que envolvem a viagem. Se você tiver equipamento adequado, isso não é um fator.

Gelo

O gelo geralmente não é um perigo para os ratos. Eles são leves o suficiente para que mesmo o gelo fino não quebre com seu peso. Predadores mais pesados não têm esse luxo, então os ratos podem fugir pelo gelo

áreas para escapar da captura e deixar os predadores romperem o gelo.

Por outro lado, mergulhar em água gelada é muito pior para um camundongo pequeno do que para um carcaju faminto.

Qualquer camundongo que fique submerso em água congelada deve passar por um teste de Saúde Ob 4 ou ficará doente.

Animais de Inverno

Os encontros com animais são mais raros no inverno, mas também repletos de perigos. Os riscos são maiores. Todos estão com fome e não há o suficiente para todos.

Nos Territórios, se a Fronteira do Odor não for mantida adequadamente, os lobos vagarão por ali procurando comer qualquer coisa que encontrarem. Eles preferem caças maiores, como alces, veados ou até raposas, mas não se esquivam de presas fáceis, como ratos. Cuidado!

Raposas, texugos e carcajus também rondam as florestas de inverno. Raposas e carcajus, em particular, parecem gostar dos meses de inverno. A floresta é tranquila e eles podem ser reis por um tempo

No entanto, o inverno é quando os necrófagos, como guaxinins e gambás, são a maior ameaça. Essas criaturas são persistentes e inteligentes, pelo menos em relação à comida. Eles vão apostar

desbrave um assentamento de ratos e procure maneiras de invadir e roubar os suprimentos. Um assentamento invadido e roubado dessa forma não sobreviverá aos meses de inverno.

Deveres de Inverno

A maioria dos ratos se agacha para o inverno. Embora haja pouco comércio e comunicação entre os assentamentos, as cidades e vilas individuais estão fervilhando de vida internamente.

Tecelões, oleiros e vidraceiros exercem seu ofício, preparando-se para a próxima primavera. Trabalhadores rurais aceitam biscates onde podem, gastando seus escassos ganhos na taverna local. Ratos comerciantes como ferreiros, pedreiros e carpinteiros se contentam com pequenos trabalhos até a primavera chegar e os grandes projetos de trabalho recomeçarem.

Até a Guarda descansa um pouco, desde que não haja problemas naquele inverno.

Resgate

Se um assentamento for atacado por um necrófago como um guaxinim ou um gambá, os refugiados frequentemente fogem para Lockhaven em busca de consolo. Se a notícia do desastre chegar a Gwendolyn, ela enviará patrulhas para ajudar os sobreviventes da melhor maneira possível

Mensagem em Andamento

Ocasionalmente, assuntos urgentes precisam ser conduzidos durante o inverno. Patrulhas são enviadas para garantir que essas mensagens cheguem aonde precisam ir.

Escolta

De vez em quando, oficiais visitantes se veem presos por nevascas precoces em uma cidade estrangeira no início do inverno. Quando o tempo fica frio e claro, esses oficiais precisam ser escoltados de volta para suas cidades natais.

Carregamentos de Emergência

Lockhaven contém estoques de comida e água em caso de emergência. Se um desastre atingir outra cidade e ela não tiver suprimentos suficientes para passar o inverno, Gwendolyn e seus capitães negociarão um carregamento para ser despachado para a cidade doente. E, claro, cabe à Guarda levá-lo até lá!

Celebrações de Inverno

Yulefrost

Yulefrost é uma época para as famílias de camundongos se reunirem e se banquetearem com comidas quentes, apesar das duras condições climáticas. Todos os camundongos celebram este feriado, mas festivais completos são realizados em Barkstone, Ivydale e Burl

O espírito da celebração está no cerne da cultura dos camundongos: não apenas sobreviver, mas superar obstáculos aparentemente intransponíveis.

Este também é um momento em que os camundongos homenageiam seus mortos compartilhando lembranças deles em contos e canções, ou em reflexões silenciosas

SESSÃO DE INVERNO

O inverno é rigoroso, mas você não precisa sair no frio se não quiser. Assim que o inverno chegar, sua patrulha deve retornar a Lockhaven para fazer seus relatórios finais da estação e do ano.

Assim que sua última missão de outono terminar e o inverno estiver chegando, seu grupo deve decidir se fará uma missão de inverno ou se descansará e ficará em casa durante o inverno. Se você descansar, terá o que chamamos de sessão de inverno. Eu recomendo fortemente que você não participe de uma missão de inverno. A sessão de inverno é muito divertida e muito útil para os personagens.

Por que participar de uma missão de inverno então? Bem, se sua patrulha estiver em boa forma no final das missões de outono - sem impostos sobre a Natureza, sem condições excepcionais - então você deve se voluntariar. Você está em boas condições, você aguenta! Mas se você estiver exausto e cansado, tire o inverno de folga

Na sessão de inverno, passamos por algumas etapas contábeis, damos uma olhada em como os personagens foram interpretados no último ano do rato e, em seguida, cuidamos de quaisquer negócios inacabados.

Se você não estiver indo em uma missão, siga as seguintes etapas em ordem:

Retorno a Lockhaven

Fale sobre o retorno da sua patrulha a Lockhaven da sua última missão. Apresente-se a Gwendolyn.

Descanso e Recuperação

Os guardas recebem licença quando retornam a Lockhaven no inverno. As pessoas da cidade trazem presentes para eles na forma de comida e bebida. Gwendolyn paga os salários dos guardas camundongos. Há muita comida, bebida e sono.

Se sua Natureza for taxada, você pode restaurá-la ao seu máximo atual. Se seu nível máximo inicial foi reduzido durante a patrulha do ano, esse nivel desaparece. Você não recupera isso. Você só recupera o que está atualmente taxado.

Idade

Nem todo camundongo faz aniversário durante o inverno, mas este é um momento conveniente para lembrar que seu personagem envelheceu. Aumente a idade dele em um ano.

Prática

Durante o inverno, Gwendolyn quer que seus camundongos de guarda permaneçam afiados. A prática é obrigatória para camundongos de guarda que passam o inverno em Lockhaven.

Você pratica três pericias. Quando seu personagem praticar algo, anote um teste de avanço na ficha dele. Você pode escolher

um resultado de aprovado ou reprovado, conforme necessário. Se este teste preencher um requisito de avanço, você poderá aumentar a perícia para a próxima classificação.

- Pratique uma perícia de patrulha. Uma perícia de patrulha inclui todas as perícias listadas na coluna da esquerda da sua ficha de personagem. Não as que você escreveu, mas as que já estavam lá.
- Pratique uma perícia que não seja de patrulha. A perícia pode ser qualquer perícia que não esteja na lista anterior.
- Pratique uma perícia que você não possui. Pode ser uma perícia completamente nova ou uma perícia que você está tentando aprender. Examine a lista de perícias e escolha uma que lhe interesse. Pode ser uma perícia de patrulha, uma perícia sábia ou qualquer coisa.

Ao praticar a perícia que você não possui, se o teste prático preencher seu requisito para aprender uma nova perícia, você poderá aprendê-la ali mesmo.

As regras para avanço e aprendizado de novas perícias são descritas no capítulo Habilidades e Perícias.

Eu pratico minha perícia de Caçador, minha perícia de Carpinteiro e Insetista, que eu não tenho

Registro uma aprovação para Caçador, porque preciso de mais dois testes aprovados antes de avançar. Meu Carpinteiro 3 só precisa de mais um teste reprovado para avançar, portanto, uso minha prática para fazer um teste reprovado para a perícia. Isso significa que a perícia avança de 3 para 4 durante o inverno. Posso ter feito uma bagunça em Lockhaven, mas pelo menos aprendi com isso.

Para Insetista, apenas marco um teste ao lado da perícia. Aprender novas perícias é explicado mais tarde.

Mais uma coisa: você deve levar em conta o que seu personagem aprendeu durante a patrulha. Gwendolyn pede aos ratos de guarda que escrevam relatórios

sobre elementos previamente desconhecidos encontrados durante a patrulha. Para o personagem, isso significa que ele ganha uma nova perícia de sábio.

- Pense no que seu personagem vivenciou durante seu último ano de patrulha. Reflita sobre alguns momentos marcantes ou dramáticos de sua experiência. Crie seu próprio sábio para abranger essa experiência. O sábio começa com uma classificação de 2.

Reflexão

Enquanto em Lockhaven, os ratos guardas refletem sobre as provações e triunfos do último ano. Alguns contam lembranças alegres. Outros refletem sombriamente sobre os eventos que os atingiram.

Como jogadores, esta é nossa oportunidade de relembrar como jogamos uns com os outros nas últimas sessões. E é uma maneira de outros jogadores dizerem como eles o viram no jogo

Em termos de jogo, três coisas acontecem durante a parte de Reflexão da Sessão de Inverno: Você receberá uma nova característica. Uma de suas características existentes será alterada ou elevada. E outra de suas características será removida ou alterada para algo diferente.

A Nova Característica

Para iniciar este processo, cada jogador escolhe outro jogador na mesa que eles deseja representar. Cada jogador deve ter um representante. Não se represente. Se você representa alguém, essa pessoa não precisa necessariamente representar você.

Por sua vez, cada representante discute como seu amigo interpretou seu personagem ao longo das missões do ano passado. Os outros jogadores devem participar com histórias, reflexões e lembranças.

Após essa discussão, o jogador representante escolhe uma nova característica para o personagem de seu amigo. A característica deve ser baseada nas reflexões do grupo. Ela pode vir da lista no livro, ou o representante pode inventar uma nova característica na hora. Escreva a nova característica na ficha de personagem. Começa no nível um.

Vá ao redor da mesa até que todos tenham uma nova característica.

Thor está representando o personagem de Mayurar, Robin. Após uma discussão acalorada com os outros jogadores, ele decide dar a Robin a característica desvantajosa com base no que ele acha que Robin foi manipulado.

Mudar ou Elevar uma Característica

Depois que todos ganharem uma nova característica, cada jogador tem a chance de elevar ou mudar outra. Na sua vez, cada jogador indica uma das características de seu próprio personagem para ser mudada ou elevada.

Escolha uma de suas características - não a que você acabou de receber - e converse sobre ela com o grupo. Explique como você investiu na característica e a incorporou ao seu personagem ou como você acha que a característica não se encaixa mais e como ela deve ser mudada

Se o grupo concordar, você pode elevá-lo um degrau na escala de características ou alterá-lo para um diferente, inventado na hora ou escolhido no livro.

Se o grupo não concordar, nenhuma alteração ou elevação será feita. Você só tem uma chance de defender seu caso.

Mayuran quer que sua característica Destemido seja aprimorada do nível 1 para o nível 2. Ele fala sobre todas as vezes em que se jogou em perigo pelo bem da patrulha. Todos concordamos e ele aprimora a característica em sua ficha de personagem.

Alterar ou Remover uma Característica

Você, o Mestre de Jogo, pode discutir cada jogador e seu personagem por vez. Relembre ações heróicas ou não heróicas específicas que o personagem realizou. Fale sobre o que aconteceu nas missões.

Você pode então alterar uma característica para outra característica de sua escolha - do livro ou inventada na hora - ou pode remover uma característica do personagem. Uma característica removida é apagada, desaparece. Você não pode alterar ou remover uma nova característica que foi adicionada nesta sessão ou uma característica que foi elevada ou alterada

Durante a parte de Reflexão da sessão, ouço os jogadores enquanto eles discutem suas experiências. Faço anotações com base no que eles dizem e as uso como base para decidir se devo ou não remover ou alterar uma característica.

Se eu fosse o Mestre de Lieam para as aventuras descritas na série Outono 1152, eu mudaria seu Defensor

característica para Honra da Guarda. Ele internaliza as lições de Kenzie - não é contra o que você luta, mas pelo que você luta - e deixa de ser um jovem ratinho egoísta e se torna um membro determinado da Guarda.

Depois de fazer tudo isso, respire fundo e relaxe um pouco. É um processo intenso!

Cinco Características Máximas

Seu personagem só pode ter cinco características. Se estiver jogando em uma campanha de longo prazo, você pode atingir esse limite. Se você tiver cinco características no início da sessão de Reflexão, não poderá ganhar uma nova característica. No entanto, você pode representar outro jogador e dar a ele uma nova característica. Você ainda pode alterar, elevar e remover características.

Promoção

Após a parte de Reflexão da sessão, passamos para a Promoção. Por volta da metade ou do final do inverno, depois de revisar todos os relatórios e conduzir entrevistas, Gwendolyn reúne todos os ratos de Lockhaven e apresenta as promoções do ano. Ocasionalmente, a cerimônia é dividida em dois dias: um dia para os ratos patas-novas e ratos de guarda, e um dia para os guardas de patrulha e líderes de patrulha.

No jogo, o líder da patrulha ou membro sênior da patrulha pode fazer recomendações a Gwendolyn. O Mestre, no papel de Gwendolyn, então faz as promoções conforme achar adequado.

Os critérios de promoção são os seguintes:

De Pata-nova para Rato de Guarda

O pata-nova representa um caso especial. Seu mentor pode recomendá-lo para promoção. Se seu mentor não estiver disponível em Lockhaven naquele inverno, Gwendolyn decide por si mesma com base em relatórios e recomendações

Um pata novato é promovido se tiver demonstrado ser competente em campo, disposto a aprender e, o mais importante, capaz de defender o hanar da Guarda. Um rato de guarda deve cumprir seu dever a todo custo. Se o pata novato exibir essa qualidade, ele deve ser promovido.

Um pata novato que é promovido no jogo recebe um doak de seu mentor no momento de sua promoção. Se seu mentor não estiver disponível - devido à morte ou a uma missão - o líder de patrulha ou o rato de guarda sênior do pata novato pode dar a ele sua capa. A cor da capa é escolhida cuidadosamente. Ela representa a disposição e o temperamento do pata novato, mas também o guia em seu novo papel como rato de guarda.

Dê três vivas ao rato de guarda recém-promovido!

Se um rato de guarda não for recomendado para o posto de rato de guarda, ele tem duas opções. Ele pode se aposentar da Guarda. Gwendolyn e os outros ratos de guarda agradecem por seu serviço e o devolvem aos seus pais. Sem ressentimentos, sem danos. Alternativamente, o rato de guarda pode optar por fazer mais um ano de patrulha com seu mentor. No final do ano, ele será novamente considerado para promoção. Se ele não conseguir a promoção desta segunda vez, ele é discretamente aposentado por Gwendolyn e enviado para casa, para sua família.

Rato de guarda para Guarda de Patrulha

Os ratos de guarda são promovidos a guardas de patrulha quando estão a serviço da Guarda por alguns anos e quando demonstram pensamento independente durante uma missão e claro domínio em múltiplas áreas das necessidades da patrulha

Em outras palavras, um camundongo de guarda não pode se especializar em apenas uma ou duas habilidades. Ele precisa de uma ampla base de habilidades de patrulha, sociais e de ofício. E ele precisa se destacar e assumir a liderança durante certos segmentos perigosos das missões. Gwendolyn não está procurando por bravura suicida. Ela quer iniciativa e independência.

Camundongos de guarda que demonstrarem insubordinação, medo, deslealdade ou desrespeito aos valores da Guarda não serão promovidos a guardas de patrulha.

De Guarda de Patrulha a Líder de Patrulha

Os guardas de patrulha são camundongos de guarda veteranos. Eles estão em serviço há vários anos e representam o grupo da próxima safra de líderes. Sua promoção é altamente situacional. Em tempos de necessidade, Gwendolyn é forçada a confiar em seus instintos e simplesmente escolher entre os candidatos mais promissores

Em tempos melhores, os guardas de patrulha têm a chance de provar seu valor, realizando e liderando missões para Gwendolyn. Esse processo pode levar vários anos. Se um guarda de patrulha puder demonstrar que pode receber ordens e completar suas missões de forma precisa e oportuna, ele será considerado para promoção.

Se um guarda de patrulha puder demonstrar que é adaptável, flexível e capaz de lidar com situações imprevistas em campo, ele terá quase garantida uma vaga como líder de patrulha.

Um guarda de patrulha não será promovido se tiver demonstrado imprudência durante a patrulha, insensibilidade com outros ratos ou desrespeito ao espírito do Juramento da Guarda.

Líder de Patrulha a Capitão da Guarda

Líderes de patrulha podem ser promovidos ao posto de capitão após muitos anos de serviço. Se um líder de patrulha tiver demonstrado habilidade e iniciativa além do escopo de simples patrulhas – se tiver demonstrado proficiência em assuntos administrativos, militares, políticos ou mesmo arquivísticos – Gwendolyn o marcará como candidato a capitão

Há apenas cerca de meia dúzia de posições de capitão ao mesmo tempo. Os capitães cuidam da defesa e do suprimento de Lockhaven. Eles também atuam como elos de ligação com outras forças da milícia em outras cidades, coordenando o treinamento e o suprimento.

Gwendolyn tenta manter as posições ocupadas, permitindo que capitães mais velhos se aposentem no inverno e promovendo imediatamente líderes de patro para preencher as vagas.

Aposentadoria

Se você deseja aposentar seu personagem, agora é um bom momento para fazê-lo. Você pode sair da Guarda em sua nova patente se tiver sido promovido. Gwendolyn fornece uma pensão e apoio para todos que serviram. Ajuda experiente é sempre necessária, mas ninguém inveja aqueles que não têm mais a oferecer.

Você pode aposentar seu personagem porque não pode mais jogar com seu grupo, ou simplesmente

porque você quer uma mudança de ritmo e deseja tentar jogar com um personagem diferente.

Um personagem aposentado sai do jogo. Nem o Mestre nem outro jogador podem assumir seu papel. Fale sobre ele, conte histórias sobre ele e escreva cartas para ele, mas tente deixá-lo fora do jogo. Achamos estranho incluir personagens aposentados no jogo. No entanto, o personagem aposentado pode voltar a entrar no jogo (e a servir à Guarda) se seu jogador original retornar à mesa ou quiser retomar seu papel. Portanto, mantenha as fichas de personagem antigas à mão.

Se você aposentar um personagem e quiser continuar jogando, use o Recrutamento para criar um novo personagem com seu Mestre antes da próxima sessão ou escolha um modelo para jogar em sua próxima partida.

Benefícios da Promoção

Assim que as promoções forem concluídas, aumente os Recursos e Círculos de cada personagem promovido em um. Você recebe um aumento e sua nova patente lhe dá mais influência!

Apague quaisquer testes que você tenha acumulado para avançar Recursos ou Círculos.

Memoriais

Se sua patrulha perdeu um membro devido a uma tragédia no último ano, realize uma breve cerimônia em memória ao rato falecido. Diga algumas palavras de lembrança ao rato falecido e faça um brinde a ele.

Assuntos Inacabados

A última parte da sessão de inverno é chamada de Assuntos Inacabados. A contabilidade, as características e a promoção não devem levar mais de 90 minutos. Assuntos Inacabados levarão outros 90 minutos. Realize-os se tiver tempo. Caso contrário, encerre a sessão e prepare-se para a próxima vez: a primavera! Se tiver tempo para Assuntos Inacabados, continue lendo

Durante esta parte do jogo, os jogadores assumem o controle. Negócios Inacabados é como um grande Turno dos Jogadores. Os jogadores conduzem toda a ação; eles não ganham cheques, mas também não contam testes. Eles podem fazer quantos testes e entrar em quantos conflitos precisarem. Há uma restrição: eles não podem fazer testes de recuperação para condições. Portanto, tenha cuidado.

Para iniciar seus Negócios Inacabados, cada jogador deve pensar por um momento sobre algo que sentiu que perdeu no jogo. Pense em seus amigos, inimigos, artesãos seniores, pais e mentores. Pense em coisas que você queria fazer. Pense em conversas que você queria ter com outros membros de sua patrulha.

Cada jogador pode escolher uma coisa que deseja explorar. Deve ser algo que você possa realizar em Lockhaven. Não saia em patrulha. Além disso, não escreva metas para isso. Esta parte do jogo é sobre focar em Crenças e Instintos.

Na vez, cada jogador anuncia ao Mestre o que deseja realizar. Encene as cenas. Envolva todos, se possível

Negócios inacabados podem levar você a: obter conselhos de amigos e mentores, acertar contas antigas com inimigos, pesquisar mistérios nos arquivos ou criar um equipamento necessário para as patrulhas do próximo ano.

Exercite sua criatividade e surpreenda os outros jogadores à mesa. Lembre a todos nós o que temos esquecido sobre seu personagem.

O Mestre deve usar esse tempo dedicado aos jogadores para fazer anotações. Em quais áreas os jogadores estão interessados? Quais personagens eles querem ver em jogo que foram deixados de lado ou esquecidos? Use essas ideias para semear suas missões para o próximo ano.

Concluído!

Depois que cada jogador tiver a chance de cuidar de alguns negócios inacabados, a sessão termina. Revise Crenças e Instintos para obter recompensas. Vote em MVP, burro de carga e personificação. Fale sobre suas novas características e planeje sua próxima sessão. A primavera está chegando e, com ela, uma série de novos desafios e aventuras

OS TERRITÓRIOS

Nosso lugar no mundo: Deve
ser tão pequeno quanto somos, ou tão grande quanto desejamos? Uma
pergunta que só é respondida pela nossa disposição em descobrir.

- de um discurso feito por Talor, o último rato a viajar para o leste de Wolfepointe

Os Territórios são, em sua maior parte, rochosos e acidentados. O solo é inadequado para a agricultura, mas é densamente florestado e coberto por vegetação rasteira espessa.

A seção a seguir detalha alguns dos principais assentamentos de camundongos dos Territórios, descreve a Terra Selvagem e a Urze Escura e fala sobre o uso da Natureza Selvagem no seu jogo.

NATUREZA SELVAGEM

Os assentamentos de camundongos estão aninhados em terreno denso e acidentado. Esta seção descreve a variedade de tipos de terreno pelos quais os camundongos viajam e o que eles podem esperar encontrar lá.

Natureza Selvagem é uma das categorias de obstáculos do jogo. Esta seção também descreve uma série de sugestões de obstáculos em cada tipo de terreno

Floresta

A floresta dos Territórios fica tão densa durante o verão que a copa impede que os raios de sol atinjam o solo da floresta. É fresco, úmido e escuro sob os galhos da floresta.

Palancas negras, martas, pica-paus, gaviões, corujas, cobras-de-pinheiro, morcegos, raposas, porcos-espinhos, gambás, guaxinins, tâmias e esquilos de todos os tipos preferem a floresta densa como lar.

Obstáculos para a Floresta

Navegar por um sistema radicular difícil, raízes invadindo e danificando um assentamento, evitar árvores caídas, usar trilhas de animais, forragear, colher, procurar novos locais adequados para assentamentos, negociar arbustos densos e escalar árvores infestadas de formigas podem ser usados como obstáculos em seu jogo.

Lagos e Lagoas

Existem três principais corpos d'água interiores nos Territórios. Juntos, esses três lagos essencialmente criam a fronteira leste das terras dos ratos. Os ratos geralmente não têm motivos para se aventurar em águas abertas porque é perigoso e eles não são adequados para aventuras aquáticas.

Sapos, rãs-touro, visons, garças, tartarugas, cágados-mordedores, tritões, castores, gansos e lontras, além de muitos tipos diferentes de peixes, podem ser encontrados nas margens e nas águas abertas desses lagos.

Lobos, veados, alces, faxes e coiotes frequentam as margens para parar e beber.

Obstáculos para Lagos e Lagoas

Construir diques, usar barcos e barcaças para atravessar, coletar água, construir docas ou píeres e caçar e resgatar ratos encalhados ou se afogando podem ser usados como obstáculos envolvendo lagos e lagoas em seu jogo.

Riachos

Inúmeros córregos cruzam os Territórios. Alguns correm para a costa, outros para os lagos, outros para a Urze Escura ou para a Terra Selvagem. Os córregos abrigam sapos, rãs-touro, visons, garças, tartarugas, cágados-mordedores, tritões e castores, entre outros animais.

Atravessar um córrego raso e lento é apenas um inconveniente. Atravessar um córrego rápido ou profundo é uma operação perigosa.

Obstáculos para Riachos

Atravessar córregos, navegar por águas que sobem de represas ou detritos e resgatar ratos encalhados ou se afogando podem ser usados como obstáculos envolvendo córregos em seu jogo. Além disso, moinhos e oficinas precisam de um fluxo constante de água doce para funcionar. Os córregos podem ser aproveitados para abastecer essas operações. Neste caso, o obstáculo seria construir algo em vez de patrulhar.

Grama Alta

Grama alta em clareiras e prados pode ser encontrada nos Territórios do Nordeste, entre Wolfepointe e a Região Selvagem. A grama alta é uma bênção para os ratos, porque é fácil se esconder nela. Ela retarda a viagem, porque é difícil navegar pelas raízes e caules. E embora esconda os ratos, também esconde muitos outros animais. Veados, cobras, raposas, porcos-assobiadores, alces, lobos e lebres podem ser encontrados rondando a grama alta.

Obstáculos para a Grama Alta

Abrir trilhas, se perder, fugir ou lutar contra incêndios florestais, forragear, colher e encontrar inesperadamente ninhos vazios de animais são todos possíveis obstáculos selvagens para a grama alta.

Pântanos

A terra dos Territórios se transforma em pântano nas margens orientais dos lagos. Os pântanos são rasos e densos com grama e musgo. Este terreno perigoso é difícil de atravessar - a água está cheia de ervas daninhas e os montes de terra são pequenos e dispersos

Tritões, salamandras, cágados, rãs-touro e sapos povoam os pântanos.

Obstáculos para Pântanos

Travessias perigosas, areia movediça, vegetação alta e selvagem, pegar Jost e resgatar ratos encalhados podem ser usados como obstáculos selvagens para pântanos.

Lama

Após chuvas fortes ou um rápido degelo na primavera, a terra sob as árvores e ao longo das trilhas dos animais se transforma em lama

Tritões, salamandras e minhocas saem para brincar na lama, mas para os ratos é perigoso. A lama dificulta ainda mais a locomoção de um assentamento para outro.

Obstáculos para a Lama

Atravessar a lama, ficar preso, afundar fundações e deslizamentos de lama em assentamentos são alguns possíveis obstáculos selvagens para a lama.

Amoras e Espinhos

Amoras, framboesas e amoras-pretas crescem selvagens em todos os Territórios. Essas plantas produzem frutos deliciosos no verão, mas seus caules são cobertos de espinhos e espinhos. Muitos animais, como lebres, veados e pássaros, se alimentam dessas frutas.

Isso atrai predadores, é claro. Mas um predador em particular é atraído por espinhos e amoras: o picanço. Este pássaro usa espinhos e espinhos para empalar sua presa. É muito horrível!

Obstáculos para Amoras e Espinhos

Atravessar ou escalar silvas e espinhos é perigoso. Operações de resgate para camundongos que foram atraídos para as silvas pelas frutas e ficaram presos são comuns.

Camundongos espertos também podem usar silvas como cobertura contra predadores maiores. Raposas e texugos não perseguem ratos para dentro das silvas. É claro que predadores espertos, como cobras, usam silvas como armadilhas para ratos superconfiantes. É um mundo perigoso!

Cobertura de Folhas

Durante o outono, o solo da floresta fica coberto por uma densa cobertura de folhas. Ela fornece excelente proteção para camundongos. Eles podem viajar sob a cobertura de folhas através de túneis escavados. No entanto, eles devem ter cuidado com predadores que vivem no solo, como cobras.

Obstáculos para Cobertura de Folhas

A cobertura de folhas pode ser usada para obstáculos como cavar túneis para criar rotas seguras e navegar por pilhas gigantes de folhas.

Terreno Rochoso

A maior parte das terras dos Territórios, se não florestas, é rochosa. Formações de xisto, hematita e granito irrompem pelo solo da floresta, criando caminhos acidentados e muitos esconderijos para predadores e presas.

Lagartos, sapos, cobras-do-leite e glutões, em particular, preferem terrenos rochosos.

Obstáculos para terrenos rochosos

Os obstáculos em terrenos rochosos podem incluir o seguinte: escalar superfícies íngremes, explorar fendas e fendas e evitar deslizamentos de rochas

A Costa

A costa norte dos Territórios é muito acidentada. Altos paredões de xisto enferrujado despencam em um mar agitado. Atrás dessas saliências rochosas externas, esconde-se uma floresta densa.

Caranguejos povoam as águas frias, escondendo-se entre rochas e pedregulhos. Aves costeiras caçam os caranguejos.

Obstáculos para a Costa

Navegar pela costa, coletar conchas, explorar túneis de caranguejos da costa, ondas fortes, ventos fortes, dunas, declives rochosos, tesouros enterrados e naufrágios podem ser usados como obstáculos selvagens na costa.

Terreno Aberto

Existem algumas áreas de solo árido nos Territórios, onde não há grama, cobertura de árvores ou formações rochosas. O terreno aberto é coberto por musgo e arbustos ou terra compactada.

No inverno, os prados, silvas, lagos e clareiras se tornam terrenos abertos - eles ficam cobertos de neve e gelo

Abutres-de-cabeça-vermelha, picanços, peneireiros, coiotes, porcos-assobiadores, alces, lobos e lebres podem ser vistos cruzando ou rondando em terrenos abertos.

Obstáculos em Terrenos Abertos

Obstáculos selvagens em terrenos abertos podem incluir atravessar rapidamente, construir camuflagem, construir abrigo, forragear, colher, observar as estrelas e fazer piqueniques.

PRINCIPAIS CIDADES

Existem oito assentamentos principais nos Territórios. Em ordem alfabética, são: Barkstone, Copperwood, Elmoss, Ivydale, Lockhaven, Port Sumac, Shaleburrow e Sprucetuck.

Barkstone

Barkstone é uma cidade operária. Além das lojas e comércios, há uma pousada para viajantes, um bar para os moradores locais, um arquivo bem conservado de registros escritos e alguns colhedores

Barkstone está localizada no lado oeste dos Territórios. Antigamente, algumas outras cidades, como Bosque de Woodruff e Ferndale, ficavam entre Barkstone e Darkheather. Agora que essas cidades caíram, os arredores de Barkstone estão mais sujeitos a ataques predatórios do que antes.

Localização/Estrutura

Os portões estão em uma árvore de alfarroba, e um caminho serpenteia por uma cavidade entre a rocha e a árvore. Barkstone atualmente tem um poço.

Tamanho

Cidade

WAS

Governo

Barkstone é liderada por um prefeito eleito entre os artesãos. Ele lida com disputas internas e comércio de outras cidades. O comércio é conduzido principalmente por meio de escambo de bens e serviços. Barkstone não tem seu próprio dinheiro, mas aceita moedas da maioria das outras cidades. Barkstone também tem seus próprios ratos blindados que defendem os colhedores em campo aberto. Foi sob o disfarce desse grupo blindado que Midnight conseguiu iniciar seu exército rebelde no Outono de 1152.

Principais Negócios

Cerâmica, marcenaria e vidro

Importação/Exportação

Barkstone importa alguns grãos e alimentos. Exporta principalmente produtos artesanais.

Copperwood

Copperwood é uma das maiores e mais antigas cidades dos Territórios. Tem muitos negócios representados e também se dedica bastante à colheita, moagem e carpintaria. Seu maior negócio é a mineração e a forja de metais, principalmente cobre. Se Copperwood não fosse tão grande, seria completamente autossuficiente

Ironwood e Copperwood são responsáveis pela maioria dos produtos de metal dos Territórios. Os ferreiros e armeiros de Copperwood são conhecidos por fabricar todos os tipos de itens de metal e armas, bem como as moedas usadas por Sprucetuck, Elmoss e Walnutpeck antes de sua queda.

A cidade se estende dentro de um grande carvalho até seus galhos mais altos. Vigias observam predadores, as idas e vindas de ratos e, acima de tudo, o clima.

Localização/Estrutura

Copperwood está localizada dentro e sob um imponente carvalho com túneis que levam atrás de uma cachoeira – seis vezes a altura de um rato – e para dentro das minas.

Tamanho

Cidade

Governo

Copperwood é uma burocracia democrática governada por um governador eleito por um conselho de anciãos que representa os diferentes ofícios de Copperwood.

Principais Ofícios

Minério de cobre, forja de metais

Importação/Exportação

Copperwood importa alimentos, roupas e outros produtos refinados. A principal exportação da cidade é o metal

Elmoss

Elmoss recebeu esse nome em homenagem ao musgo que cresce no tronco do olmo mais antigo dos Territórios. O musgo é famoso por suas propriedades curativas. Os ratos de Elmoss colhem e entregam a maior parte do musgo para Sprucetuck, mas comercializam parte dele como matéria-prima. A madeira coletada dos olmos ao redor também é um item valioso. Elmoss é resistente à água e forte. Também há uma boa quantidade de colheita perto de Elmoss: aveia, cenouras selvagens e tubérculos.

Algumas plantações são plantadas e cultivadas, mas a maioria é colhida selvagem. Elmoss é uma cidade de médio porte que abriga comércios de carpintaria e artesanato em madeira. Antigamente, era um centro de comércio de alimentos, mas depois que Walnutpeck, Ferndale e Woodruff's Grove caíram, sua importância diminuiu.

A família que governa Elmoss emprega um grupo de ratos armados para proteger os trabalhadores enquanto eles colhem em campo aberto.

Localização/Estrutura

Elmoss é construído sob e dentro de um enorme olmo em um pequeno bosque de olmos.

Tamanho

Vila (antigamente uma cidade)

Governo

Governantes familiares governam sobre senhores dos ofícios: Madeira, Musgo e Colheita. A complexidade do sistema é ultrapassada e onerosa para a população.

Principais Ofícios

Grãos, musgo colhido, vegetais colhidos e produtos de madeira, como móveis e carroças

Importação/Exportação

Elmoss importa produtos de metal, papel e remédios. Exporta produtos de madeira acabados e seu musgo.

Ivydale

Ivydale é uma cidade muito trabalhadora que colhe a maior parte dos grãos dos Territórios. Todos os moradores de Ivydale, jovens, velhos, homens e mulheres, sentam-se e separam as cascas dos grãos durante a época da colheita. Algumas das fibras colhidas são tecidas em tecido, muitas vezes áspero demais para fazer, mas adequado para lonas, sacos e isolamento.

Outras tarefas incluem consertar e afiar ferramentas, assar, moer, tecer cestos para armazenamento e transporte de grãos e mercadorias.

Ratos de guarda estão sempre presentes em Ivydale porque muitos dos carregamentos de grãos precisam de escolta.

Localização/Estrutura

Localizada em um vale raso e coberto de hera, a cidade é composta por vários pequenos assentamentos escondidos em árvores e afloramentos rochosos. Quatro árvores abrigam a maioria dos alojamentos e armazéns. Parte do trigo, centeio e trigo sarraceno brota através dos muros do assentamento.

Para obter água, Ivydale depende da coleta de água da chuva e de um poço dentro da base de uma das árvores.

Tamanho

Cidade

Governo

Ivydale tem um governador eleito que supervisiona o comércio com outras cidades e um magistrado que lida com disputas internas e cotas de trabalho.

Principais Negócios

Colheita de grãos, produtos de panificação

Importação/Exportação

Ivydale exporta grãos. Importa vários utensílios domésticos e ferramentas.

Lockhaven

Lar da Guarda dos Ratos, Lockhaven é esculpida profundamente na pedra. Apenas a face coberta de hera de Lockhaven é visível do lado de fora.

Lockhaven serve como base de operações para a Guarda e não é uma cidade aberta. Embora existam cidadãos ratos que vivam lá, eles são convidados da Guarda. A Guarda estende convites a ratos habilidosos e confiáveis e suas famílias.

Um armeiro em tempo integral é mantido à disposição em Lockhaven para manter um arsenal para a Guarda.

Alimentos básicos são armazenados em abundância, enquanto alimentos preparados são feitos conforme a necessidade, pois não se sabe quantos ou poucos serão alimentados em um determinado dia. Lockhaven é conhecida por seu gaboron: um pão denso recheado com sementes, frutas e nozes. Ele viaja bem e permanece quente por muito tempo depois de assado.

Tecidos tecidos e costurados são importantes para os ratos de Lockhaven. A Guarda é conhecida por suas capas, que precisam ser quentes e duráveis, pois são a principal peça de roupa de um Guarda

Lockhaven também abriga uma colmeia de abelhas. Os ratos colhem o mel para alimentação e a cera para bens e fins medicinais. Para isso, o apicultor usa fumaça para encantar as abelhas. As abelhas também servem como um impedimento natural para predadores.

No passado, Lockhaven atuou como um santuário. É um dos locais mais fortificados e centrais dos Territórios. Embora abrigue cerca de 70 ratos-guarda, esses protetores raramente são encontrados na cidade. Eles estão ocupados com missões e patrulhas durante a maior parte do ano.

Localização/Estrutura

Lockhaven é construída com blocos de pedra e madeira, mas principalmente esculpida profundamente em um grande afloramento rochoso. Lockhaven tem uma cisterna muito grande que coleta água de uma fonte fresca nas profundezas da despensa.

Tamanho

Cidade

Governo

A Matriarca mantém um documento secreto com o nome de seu sucessor escrito nele. O documento só deve ser aberto em caso de sua morte.

A Matriarca opera como estrategista, embaixatriz e administradora. Ela tem vários capitães e administradores sob suas ordens, incluindo um escriba, um castelão e um intendente.

Principais Ofícios

Têxteis, armas e armaduras, alimentos preparados, mel e cera. Colhedores, pedreiros e carpinteiros vivem em Lockhaven como hóspedes da Guarda para mantê-la funcionando e autossuficiente.

Importação/Exportação

Lockhaven é sustentada por doações. Muitas cidades dão grãos como agradecimento aos ratos da guarda na época da colheita.

Porto Sumac

Porto Sumac é uma remota cidade litorânea com vista para uma baia calma. O porto é um ponto de reabastecimento na rota comercial de Darkwater para Rustleaf.

Localização/Estrutura

A cidade portuária está localizada em uma plataforma rochosa, aninhada sob um afloramento de granito e uma cobertura de sumagres chifre-de-veado. A cidade em si fica na plataforma, enquanto a parte restante repousa entre dois braços de granito, protegida e segura.

Tamanho

Cidade

Governo

Porto Sumac é governado por um conselho de capitães de navios. O capitão com o comércio mais lucrativo no último ano chefia o conselho. O conselho não tem tamanho fixo. Novos membros podem ser empossados por maioria de votos. Os rato-do-conselho determinam as leis do porto, definem os impostos e realizam outras tarefas administrativas. Por seu trabalho, cada rato-do-conselho ganha uma parte de todos os bens coletados de importações e exportações.

Principais Negócios

Porto Sumaré é habitado por famílias de trabalhadores, artesãos de barcos, observadores do tempo, tecelões e ratos-mercantes. Qualquer rato que possa servir a bordo de um navio ou prestar serviço a um navio no porto pode ser encontrado neste pequeno e movimentado porto.

Importação/Exportação

A cidade importa uma variedade de mercadorias - tecido, metal trabalhado e grãos são de importância primária. Exporta seus serviços no comércio marítimo, mas é famosa por uma bebida chamada suco de rhus, feita com frutos de sumagre. Porto Sumaré também exporta tinturas marrom-escuras e taninos para couro.

Toca de Xisto

Construídas em xisto escamoso, as tocas de Shaleburr usam o acesso a uma fonte subterrânea e ao solo subterrâneo frio para armazenar alimentos perecíveis. Elas colhem muitas frutas e nozes usando ferramentas de xisto artesanais. Elas também preparam e fermentam uma variedade de bebidas. Elas fazem muitas de suas estruturas e itens com madeira coletada a oeste da abertura da toca. Muitas famílias de ratos vivem aqui devido à abundância de alimentos, à natureza protetora da cidade e à sua proximidade com Lockhaven

Localização/Estrutura

Shaleburrow é uma cidade subterrânea construída em xisto.

Tamanho

Cidade

Governo

Três ratos atuam como o corpo governante: a camundonga que teve o filho mais recentemente, o camundongo macho mais velho e o camundongo com a maior colheita de frutas da última temporada.

Principais Negócios

Água, colheita de frutas, ferramentas de pedra e armazenamento de alimentos são os principais negócios de Shaleburrow.

Importação/Exportação

Shaleburrow exporta bebidas fermentadas. A cidade depende de Ivydale para um terço de suas necessidades de grãos.

Sprucetuck

Colhendo seiva dos abetos da região, os ratos científicos de Sprucetuck produzem várias cervejas e elixires. Eles os infundem com muitos remédios naturais.

No inverno, os ratos se mantêm aquecidos utilizando pedras quentes que colocam em uma fogueira central e carregam para seus apartamentos

Existem alguns trabalhos braçais em Sprucetuck, incluindo coleta de seiva, manutenção do fogo central e entrega de pedras quentes, mas a maior parte do trabalho realizado aqui envolve mais reflexão. A ciência dos ratos concentra-se na saúde dos ratos, na saúde das colheitas, no controle de pragas, em alguma metalurgia e no estudo dos céus.

Localização/Estrutura

Sprucetuck é parte de uma árvore oca de abeto. Lá dentro, os ratos construíram uma habitação de vários níveis. Os suprimentos são transportados para os níveis superiores usando uma série de elevadores com contrapesos. A água da chuva é coletada e mantida em uma cisterna nas raízes da árvore.

Tamanho

Vila

Governo

Sprucetuck é administrado por um governador com mandato vitalício. O governador nomeia seu sucessor ao deixar o cargo. Monetariamente, Sprucetuck usa uma moeda compartilhada por

Elmoss e Copperwood (e Walnutpeck antes de sua queda). Eles desconfiam de moedas vindas de muito longe, já que poucos ratos de Sprucetuck viajam e eles têm pouca utilidade para moedas "estrangeiras".

Principais Negócios

Trabalho científico: boticário, ciências, matemática

Importação/Exportação

Sprucetuck importa quase todos os grãos e alimentos, exporta medicamentos, elixires e venenos.

[CIDADES E ASSENTAMENTOS CONHECIDOS POR ESSER]

A seção a seguir divide o restante das vilas, vilas e cidades dos Territórios em duas categorias: aquelas com breves descrições e aquelas que deixamos em aberto para você detalhar.

Appleloft

Esta cidade idílica é cercada por um bosque de macieiras.

Blackrock

Blackrock tem o maior arquivo da história dos ratos próximo a Lockhaven.

Calogero

Calogero é um posto avançado para vigilância costeira. O posto avançado consiste em uma agradável casa de pedra redonda em uma praia

Água Escura

Água Escura é uma importante cidade de navegação. É a porta de entrada para Porto Sumac, Calogero e Rustleaf.

Dorigift

Dorigift recebeu o nome da colona Darice, que, com seu marido, fundou Appleloft, Dorigift e Gilpledge.

Flintrust

Flintrust tem a tradição de enviar seus filhos e filhas para se juntarem à Guarda. Esta é a cidade natal de Saxon.

Frostic

Frostic é um posto avançado da Guarda dos Ratos para vigilância costeira. Consiste em um pier de pedra e uma câmara subterrânea de um único cômodo.

Gilpledge

Gilpledge recebeu o nome do colono Gilburt, que, com sua esposa, fundou Appleloft, Dorigift e Gilpledge.

Ironwood

Ironwood repousa em meio a solo vermelho, rico em minério. Ao lado de Copperwood, é outra grande cidade de mineração de metal dos Territórios.

Mapleharbor

Mapleharbor é um centro comercial para os Territórios Orientais.

Pebblebrook

Pebblebrook é conhecida por seus pedreiros.

Rootwallow

Root wallow é o lar de uma familia de colhedores de seda.

Rustleaf

Rustleaf é conhecida por ter um bosque de árvores com folhas que mudam para um laranja enferrujado no inicio do outono.

Sandmason

Sandmason abriga uma grande vidraria. Ela exporta potes de vidro para todas as cidades vizinhas.

Shorestone

Shorestone ostenta uma grande pedreira de arenito e uma tradição de pedreiros resistentes.

Windselm

Windselm, não mostrada no mapa, é uma cidade recém-formada a oeste de Elmwood, perto da costa. Foi fundada por um ferreiro, um moleiro e um padeiro em 1151 .

Wolfepointe

Wolfepointe é a última parada antes da Terra Selvagem. É conhecida por seus moradores grisalhos que preferem permanecer isolados da sociedade

Assentamentos Não Detalhados

A lista de assentamentos a seguir é deixada em aberto para você detalhar durante o jogo. Você pode consultar a seção Criando o Seu Próprio para obter mais instruções: Oakgrove, Birchflow, Burl, Lillygrove, Lonepine, Grasslake, Elmwood, Whitepine, Dawnrock, Thistledown e Wildseed.

CRIANDO O SEU

Fornecemos alguns detalhes sobre a composição dos assentamentos de camundongos. Está longe de ser abrangente. Sinta-se à vontade para criar seus próprios assentamentos enquanto joga. Use as seguintes diretrizes para ajudá-lo a criar um.

Cada assentamento é estabelecido com base em dois fatores: seus recursos e a proteção ou abrigo que ele pode fornecer. Ao criar um novo assentamento para ser usado no jogo, pergunte-se o seguinte: Onde ele está localizado? Como é o terreno? Quais recursos naturais estão próximos? O que torna esta área um bom lugar para os camundongos se reunirem?

Recursos do Assentamento

Os assentamentos têm pelo menos um rato fazendo alguma colheita, panificação, moagem, carpintaria, etc. Pode ser em uma escala muito pequena e não o suficiente para sustentar todas as necessidades do assentamento. Assim como os assentamentos raramente são autossustentáveis, raramente são completamente dependentes do comércio.

Governos dos Assentamentos

Cada assentamento tem poder de governo absoluto sobre sua própria comunidade. Cada local tem Jaws diferentes sobre toque de recolher, moeda, impostos, racionamento e aplicação da lei.

Exércitos dos Assentamentos

Cada assentamento normalmente tem um bando de ratos armados. Alguns grupos são organizados como protetores ou soldados, enquanto alguns são apenas um grupo de ratos comerciantes que são chamados às armas se necessário. Alguns são apenas grupos de bandidos armados que decidiram garantir que suas leis sejam obedecidas.

Assentamentos e a Guarda

A maioria dos assentamentos precisa da Guarda para sobreviver por causa das rotas comerciais. Isso pode fazer com que os ratos alternadamente se ressintam ou se sintam abençoados pela Guarda. Alguns assentamentos não precisam da Guarda. Eles também podem ter sentimentos variados em relação aos ratos guarda

PROBLEMAS NOS TERRITÓRIOS

A vida nos Territórios não é sombria ou extenuante, mas também não é idílica. O clima e os animais são ameaças constantes, mas também há calamidades como escassez de suprimentos, fome, seca, peste, rebelião e guerras que podem eclodir sem aviso prévio.

Escassez

Clima, azar e até acordos comerciais podem causar escassez de materiais ou alimentos. A escassez atua como um fator na determinação do obstáculo para um teste de Recursos.

Por exemplo, se houver escassez de alimentos na cidade, aumente o obstáculo para usar Recursos para se recuperar da Fome. Se a madeira de Cobre estiver retendo seu metal do comércio com Ivydale, talvez buscando um preço mais alto, considere isso nos obstáculos de Recursos para adquirir suprimentos em Ivydale

Durante uma escassez, Gwendolyn enviará patrulhas da Guarda para ajudar. Se ela puder aliviar a escassez diretamente, ela o fará. A Guarda pode ser enviada com caravanas de estoques para ajudar uma cidade em dificuldades. Se a escassez for devido a causas políticas ou econômicas, patrulhas podem ser chamadas para atuar como mediadoras.

Seca e Fome

Uma fome é uma grave escassez de alimentos que causa desnutrição e fome em uma população. A fome geralmente é causada por seca, pestilência ou fatores causados por ratos, como embargos ou guerras.

Durante uma fome, as condições de fome são difíceis de aliviar. O preço de todos os itens relacionados a alimentos é multiplicado por quatro. Os obstáculos de colheita são aumentados em 3. Isso, por sua vez, aumenta todos os obstáculos de moleiro e padeiro em 3 também.

Não há comida para ser encontrada facilmente. Os ratos das cidades devem ir para o campo e tentar forragear para si e suas famílias. O trabalho para em quase todos os negócios da cidade.

Quase todos os ratos de uma cidade atingida pela fome serão encontrados com fome ou sede. Somente os mais ricos e cuidadosos terão comida suficiente para se manterem saudáveis

Durante uma seca ou fome, há pouco que qualquer rato possa fazer. Gwendolyn sempre tentará enviar ajuda dos estoques de Lockhaven, mas raramente é suficiente. Esses trens de suprimentos devem ser guardados com cuidado, porque ratos famintos recorrerão a medidas desesperadas para garantir sua sobrevivência.

Epidemia

Epidemias podem devastar os Territórios. Uma doença infecciosa pode se instalar em uma cidade de ratos e infectar muitos membros da população. Ela se espalha de um assentamento para outro, causando estragos, antes de desaparecer.

A maioria das epidemias não é mortal. Um resfriado ou gripe pode varrer as cidades no outono. Ocasionalmente, haverá um surto de uma praga que deixa muitos ratos mortos em seu rastro.

Para epidemias não fatais, suponha que todos os ratos na cidade estejam Cansados ou Doentes durante o surto. Se um rato não estiver Doente, ele está cuidando de outro rato que está. Isso geralmente faz com que a qualidade e a velocidade do trabalho na cidade caiam

No caso de pragas mortais, a situação é pior. Cidades atingidas por pragas não conseguem se alimentar ou cuidar de si mesmas, muito menos cumprir suas obrigações comerciais. A doença consome todos os recursos.

Se o seu rato de guarda entrar em contato com ratos infectados, seja por uma doença ou por uma praga, você deve passar em um teste de Saúde Ob 3 para resistir aos seus efeitos. Uma falha indica que você ficou doente

Durante tais epidemias, outras cidades recusarão a entrada de viajantes vindos de localidades infectadas. Isso pode levar a problemas, atrasos e condições inseguras, pois os ratos ficam presos na natureza, a dias de casa.

Nas piores condições, cidades inteiras são colocadas em quarentena até que a praga passe. Este dever desagradável recai sobre os ombros da Guarda. Para o bem dos Territórios, a doença deve ser contida.

Rebelião

A vida nem sempre é pacífica nas cidades. Escassez, seca, fome e epidemias podem levar os ratos da cidade a ficarem irritados e descontentes. Os ratos da cidade querem que a situação mude e frequentemente colocam a culpa nos ombros de seus líderes, sejam eles responsáveis ou não.

Não é incomum que um rato surja do rebanho e dê liderança a essas vozes descontentes. O grupo de ratos furiosos tenta depor os líderes da cidade e instalar os seus próprios

Rebeliões podem ser pacíficas. Os ratos podem derrubar seus líderes e simplesmente removê-los do poder e se declarar a nova lei. Infelizmente, rebeliões costumam ser sangrentas. Os ratos no poder querem lutar pelo que têm, e os rebeldes estão muito dispostos a ceder.

Os lados são escolhidos e as facções recorrerão a roubo, propaganda, assassinato e incêndio criminoso para vencer.

Durante uma rebelião, os rebeldes estão sempre com raiva. Essa condição se soma a qualquer outra coisa que a cidade esteja sofrendo no momento, como fome ou doença.

A Guarda tem um papel difícil em uma rebelião. Tecnicamente, o que acontece dentro de uma cidade está além de sua jurisdição. Eles não têm o direito de interferir. No entanto, os guardas ficam divididos entre dever, lealdade e parentesco quando seus próprios amigos e familiares são envolvidos ou ameaçados pela rebelião

Durante uma rebelião, se manifestações ou conflitos eclodirem, nenhum trabalho é feito. Isso pode levar à escassez ou até mesmo à fome nas cidades próximas.

Guerra

Até o momento, a única guerra que os Territórios vivenciaram foi uma invasão das doninhas. Durante a guerra, cada cidade doava ratos para um exército geral de recrutas que eram designados para defender cidades e importantes rotas comerciais. Gwendolyn atuava como comandante-chefe, e a Guarda era composta por seus soldados de elite.

Foi um momento difícil para os Territórios. Apoiar o exército em campo tinha um grande custo em mão de obra, comida, suprimentos e remédios. Cada cidade era obrigada a doar para que o exército pudesse lutar. Isso causou dificuldades e escassez nas próprias cidades, mas a alternativa era muito pior: as doninhas teriam escravizado e massacrado todos os ratos da terra

Embora improvável, também existe a possibilidade de duas cidades entrarem em guerra uma com a outra. De fato, recentemente, uma rebelião em Barkstone levou os ratos daquela cidade a organizarem um ataque coordenado e bem executado contra Lockhaven, com o objetivo de depor Gwendolyn e a Guarda.

Guerras podem ser geradas por escassez, epidemias e rebeliões. Guerras também podem causar todos os itens acima. Quaisquer cidades ao redor do conflito sentirão todos os efeitos; haverá refugiados, ratos feridos e interrupções no comércio e nas comunicações. Cidades na periferia do conflito sofrerão escassez de alimentos e suprimentos devido às interrupções do comércio. Apenas as cidades mais remotas e autossuficientes não sentirão os efeitos.

Durante uma guerra, o dever da Guarda é inequívoco. Eles devem interromper as hostilidades com a devida pressa. Se duas cidades estiverem em guerra, elas terão que cruzar a natureza para enviar suas tropas contra

uns aos outros. Se a Guarda for capaz, eles devem negociar um acordo entre as duas forças. Se as negociações fracassarem, a Guarda deve capturar e prender os líderes de ambas as facções. Esses líderes seriam levados para Lockhaven e julgados por um conselho de todos os outros chefes de cidades.

DARKHEATHER E O PAÍS SELVAGEM

Além das fronteiras oeste e leste dos Territórios, encontram-se dois Jands perigosos e desconhecidos: Darkheather e o País Selvagem.

Darkheather

Antes de 1149, havia uma comunidade de doninhas vivendo nos Territórios dos Ratos. Sua rede subterrânea de túneis era chamada de Darkheather, nomeada em homenagem à exuberante cobertura de urze de cor escura que cercava a entrada original e principal. Após a Guerra de 1149, a população foi forçada a abandonar Darkheather e viver além dos bardos dos ratos. Algumas doninhas ainda vivem e caçam nos Territórios dos Ratos, mas na maioria das vezes são desonestos ou vivem em um grupo muito pequeno

A maioria dos ratos sabe pouco sobre este domínio das doninhas. Os túneis subterrâneos que compõem o Darkheather eram originalmente considerados concentrados no oeste e se estendiam apenas por baixo de algumas das cidades mais ocidentais. No entanto, a rede de túneis se estende por mais da metade dos Territórios. A maioria dos túneis não foi criada pelas próprias doninhas. Muitos eram casas abandonadas, passagens e câmaras subterrâneas feitas por outros animais, mas eventualmente foram tomadas pelas doninhas. Elas criaram túneis de conexão entre os túneis existentes à medida que os tomavam, adicionando-os ao Darkheather. As doninhas adornavam os próprios túneis com esculturas em pedra e azulejos, e os cobriam com as peles de suas presas mortas. Elas também alteravam as portas para que fossem mais baixas do que a altura das doninhas. Dessa forma, a doninha que entrava na sala ou passagem tinha que se curvar para entrar. Isso demonstrava respeito e vulnerabilidade às doninhas que já estavam na sala ou passagem

Na Guerra de 1149, um líder doninhas chamado Rampaul viu os ratos prosperando e pressentiu uma oportunidade. Ele declarou guerra aos ratos e os confiscou como propriedade. As doninhas acumularam ratos e os mantiveram. Os ratos foram mortos, seus corpos curados e alojados. Outros ratos foram mantidos como prisioneiros na esperança de que se reproduzissem e continuassem a prosperidade à qual Rampaul estava se acostumando. Ter ratos vivos em cativeiro em Darkheather também se mostrou útil

como isca para possíveis salvadores. Até o inverno de 1152, apenas três ratos haviam sido conhecidos por entrarem na Urze Escura e saírem vivos.

A Urze Escura é grande o suficiente para que seções do túnel sejam supervisionadas por lordes doninhas. Os Lordes do Túnel recebem suas posições do Lorde Doninha.

Terra Selvagem

A Terra Selvagem é uma terra inexplorada. Poucos ratos viajaram para lá e retornaram. O terreno na Terra Selvagem é menos denso; há mais espaço entre as árvores. Portanto, é o lar dos animais mais perigosos e suas presas: lobos, glutões, ursos, alces e veados.

Fronteiras de Odor

As fronteiras de odor não são características geográficas reais. São marcações territoriais fabricadas pelos ratos para afastar predadores.

Muitos ratos nem sabem da existência das fronteiras de odor, e apenas alguns ratos vivos já ultrapassaram seus limites

Com a ajuda dos cientistas de Sprucetuck, as bordas de cheiro são repintadas pelo menos duas vezes por ano. Esta é uma das tarefas mais vitais da Guarda dos Ratos. Sua execução é confiada apenas às patrulhas mais confiáveis

MORADORES DOS TERRITÓRIOS DOS RATOS

Não encare o dever da Guarda levianamente.
Amigos não devem ser inimigos, assim
como inimigos não devem ser amigos.
Discernir os dois é o trabalho de uma vida inteira.

- dos escritos de Laria, 4ª Matriarca da Guarda de Lochhaven

Os Territórios são um lugar populoso e vibrante. Além dos ratos e seus assentamentos, a terra é povoada por uma variedade desconcertante de insetos e animais. Este capítulo descreve os ratos, doninhas, doninhas aliadas, gado de ratos e animais selvagens.

Este capítulo também contém informações sobre como os ratos se comunicam com outras criaturas e a ordem natural da vida na natureza - quem come quem

RATOS DA GUARDA

Aqui estão as classificações de habilidades e perícias para Gwendolyn, Matriarca da Guarda Ratinha, e uma seleção de ratos da guarda genéricos.

Você pode atribuir equipamentos a eles como achar melhor.

Gwendolyn

Ratos Agrícolas	Ratinho	Especial Agrícolas	[illegible]
NATUREZA (Moure)	4	RECURSOS	10
VONTADE	6	CÍRCULOS	6
SAÚDE	4		

PERÍCIAS: Persuasor 6, Orador 4, Administrador 5, Curandeiro 4, Guerreiro 4, Militarista 4, Ratinho com Guarda 6, Ratinho com Patrulha 5, Problema da Cidade 4

CARACTERÍSTICAS: Gracioso (2), Compassivo (2), Determinado (3), Sábio (2)

EQUIPAMENTO: Alabarda, Armadura Leve, Mesa de Mapas

Capitão da Guarda

Ratos Agrícolas	[illegible]	[illegible]	[illegible]
NATUREZA (Moure)	5	RECURSOS	6
VONTADE	6	CÍRCULOS	5
SAÚDE	3		

PERÍCIAS: Militarista 5, Orador 4, Enganador 2, Instrutor 4, Guerreiro 4, Desbravador 3, Batedor 3, Ferreiro 2, Oleiro 3

CARACTERÍSTICAS: Independente (1), Teimoso (1), Corajoso (1)

Líder de Patrulha

Ratos Agrícolas	[illegible]	ESPECIAL SEJA	[illegible]
NATUREZA (Moure)	4	RECURSOS	4
VONTADE	5	CÍRCULOS	4
SAÚDE	4		

PERÍCIAS: Caçador 4, Persuasor 4, Guerreiro 4, Batedor 3, Desbravador 5, Colhedor 2, Arquivista 3

CARACTERÍSTICAS: Trabalhador (1), Silencioso (2)

Guarda de Patrulha

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
NATUREZA (Moure)	4	RECURSOS	4
VONTADE	4	CÍRCULOS	3
SAÚDE	4		

PERÍCIAS: Moleiro 4, Guerreiro 4, Enganador 2, Desbravador 4, Caçador 3, Vigilante do Tempo 3

CARACTERÍSTICAS: Pata Firme (1), Resistente (1), Cético (1)

Rato de Guarda

[illegible]	RATOS	ARTES ESPECIAIS	[illegible]
NATUREZA (Moure)	5	RECURSOS	2
VONTADE	3	CÍRCULOS	2
SAÚDE	5		

PERÍCIAS: Persuasor 2, Guerreiro 4, Instrutor 2, Sobrevivente 4, Armeiro 4, Ferreiro 3

CARACTERÍSTICAS: Honra do Guarda (1), Guarda-costas (1)

Pata Suave

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
NATUREZA (Moure)	4	RECURSOS	1
VONTADE	2	CÍRCULOS	1
SAÚDE	6		

PERÍCIAS: Sagitariano 3, Cartógrafo 2, Insetista 4, Orador 2, Caçador 3, Batedor 3, Curandeiro 2

CARACTERÍSTICAS: Inquisitivo (2), Perdido (1)

RATOS DOS TERRITÓRIOS

Esta seção fornece classificações de habilidades e perícias para ocupações e negócios comuns de camundongos.

As listas de habilidades e características anexadas a cada personagem não são definitivas. Se você precisar modificá-las rapidamente, faça-o.

As classificações fornecidas para esses personagens não são representativas da habilidade média de todos os camundongos deste tipo. Em vez disso, para fornecer uma oposição significativa aos camundongos de guarda, distorci as classificações um pouco mais altas do que você pode encontrar em todos os camundongos. É um pouco estranho, mas é um passo necessário para fornecer desafios adequados para a patrulha.

Administrador

[illegible]	[illegible]	CIÊNCIA	[illegible]
NATUREZA (Camundongo)	3	RECURSOS	7
WILL	4	CÍRCULOS	6
SAÚDE	3		

HABILIDADES: Administrador 4, Arquivista 3, Uso da cidade natal 4, Uso baixo 4

TRAÇOS: Cético (2)

Apicultor

Rato		TEMAS ESTRICOS	
NATUREZA (Rato)	3	RECURSOS	5
VONTADE	5	CÍRCULOS	2
SAÚDE	3		

PERÍODOS: Apicultor 5, Rato do Lorenouse 3, Rainha da Sabedoria 4

CARACTERÍSTICAS: Castelsco (2)

Arquivista

Rato		ESPECIAL	
NATUREZA (Rato)	3	RECURSOS	4
VONTADE	4	CÍRCULOS	3
SAÚDE	3		

PERÍODOS Arquivista 5, Administrador 2, Sabedoria de Registros 3, Sabedoria de Arquivo 4

CARACTERÍSTICAS: Noturno (1)

Armeiro

Rato		ESPECIAL	
NATUREZA (Rato)	3	RECURSOS	5
VONTADE	4	CÍRCULOS	4
SAÚDE	4		

PERÍCIAS: Armeiro 5, Ferreiro 3, Conhecimento de Armas 3, Uso de Armaduras 3, Pechinchador 4

CARACTERÍSTICAS: Pata Firme (1)

Padeiro

NATUREZA (Moure)	4	RECURSOS	5
VONTADE	3	CÍRCULOS	4
SAÚDE	4		

PERÍCIAS: Padeiro 5, Cozinheiro 3, Pechinchador 4, Pão-esperto 4

CARACTERÍSTICAS: Gordo (1), Cicatrizado (1)

Bandido

NATUREZA (Rato)	4	RECURSOS	2
VONTADE	2	CÍRCULOS	3
SAÚDE	5		

PERÍCIAS: Batedor 5, Guerreiro 4, Enganador 3

CARACTERÍSTICAS: Jovem (1), Determinado (1)

Barmouse

	RATOS	ARTES ESPECIAIS	RATOS
NATUREZA (Moure)	4	RECURSOS	4
VONTADE	5	CÍRCULOS	5
SAÚDE	3		

PERÍCIAS: Pechinchador 5, Persuasor 4, Enganador 3, Espionagem 4

CARACTERÍSTICAS: Cansado (1), Ouvido Profundo (1)

Dominador de Besouros

		ESTRIBA	TEMPOS
NATUREZA (Rato)	4	RECURSOS	5
VONTADE	4	CÍRCULOS	4
SAÚDE	4		

PERÍCIAS: Insetista 5, Rato-de-Santa-Lúcia 3, Especialista em Besouros 4

TRAÇOS: Curioso (1)

Rato-de-barco

Classificação		ESPECIAL DE SAÍDA	
NATUREZA (Rato)	3	RECURSOS	4
VONTADE	4	CÍRCULOS	4
SAÚDE	4		

PERÍCIAS: Barqueiro 5, Carpinteiro 3, Fluvial 4

TRAÇOS: Destemido (1)

Cervejeiro

VONTADE		ESPECIAL DE SAÚDE	
NATUREZA (Rato)	4	RECURSOS	6
VONTADE	3	CÍRCULOS	6
SAÚDE	4		

PERÍCIAS: Cervejeiro 5, Miolo 2, Especialista em Cerveja 4

CARACTERÍSTICAS: Baixo (1)

Carpinteiro

VALOR (Rato)	3	RECURSOS	5
VONTADE	4	CÍRCULOS	3
SAÚDE	5		

PERÍCIAS: Carpinteiro 5, Pedreiro 2, Torno de Madeira 3, Hoogler 4

TRAÇOS: Magro (1)

Cartógrafo

NATUREZA (Moure)	3	RECURSOS	5
VONTADE	5	CÍRCULOS	4
SAÚDE	2		

HABILIDADES: Cartógrafo 5, Arquivista 3, Mapeador 4

TRAÇOS: Hoffer (2)

Charlatão

NATUREZA (Moure)	4	TEOR ESTRIBAL	4
VONTADE	4	CÍRCULOS	4
SAÚDE	3		

PERÍCIAS: Enganador 5, Persuasor 3, Astuto 4

TRAÇOS: Esperto (1)

Cozinheiro

NATUREZA (Rato)	4	ESPECIAL	3
VONTADE	3	CÍRCULOS	3
SAÚDE	4		

PERÍCIAS: Cozinheiro 5, Colhedor 3, Padeiro 2

TRAÇOS: Amargo (1)

Coletor

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
NATUREZA (Moure)	5	RECURSOS	1
VONTADE	3	CÍRCULOS	1
SAÚDE	4		

PERÍCIAS: Colhedor 5, Trabalhador 3, Experiente em arbustos 4

CARACTERÍSTICAS: Silencioso (1)

Vidraceiro

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
NATUREZA (Rato)	2	RECURSOS	6
VONTADE	5	CÍRCULOS	4
SAÚDE	4		

PERÍCIAS: Vidraceiro 5, Pechincheador 4, Experiente em minério 4

CARACTERÍSTICAS: Atencioso (1)

Colhedor

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
NATUREZA (Moure)	5	RECURSOS	3
VONTADE	4	CÍRCULOS	2
SAÚDE	4		

PERÍCIAS: Colhedor 5, Batedor 2, Explorador de grãos 4

CARACTERÍSTICAS: Madrugador (1)

Curador

VATURA (Rato)	4	RECURSOS	10
VAI	5	CÍRCULOS	6
SAÚDE	4		

HABILIDADES: Curandeiro 5, Cientista 2, Doente 4

TRAÇOS: Calmo (1)

Caçador

NATUREZA (Rato)	2	RECURSOS	3
VAI	5	CÍRCULOS	2
SAÚDE	5		

HABILIDADES: Caçador 5, Loremouse 3, Batedor 3, Trilha 4

TRAÇOS: Rolamentos Naturais (2)

Eremita

NATUREZA (Moure)	6	RECURSOS	3
VAI	5	CÍRCULOS	1
SAÚDE	3		

HABILIDADES: Sobrevivencialista 5, Colheitadeira 3,

Cozinheiro 2, Acontecimentos Estranhos 4

TRAÇOS: Ouvido Profundo (2)

Trabalhador

NATUREZA (Rato)	4	RECURSOS	1
VAI	2	CÍRCULOS	1
SAÚDE	4		

HABILIDADES: Trabalhador 5, Profissional 3, Pechincheiro 2

TRAÇOS: Pata Grande (1)

Comerciante

Atributos	Pontos	Especial Atributos	Classificação
NATUREZA (Moure)	4	RECURSOS	10
VONTADE	6	CÍRCULOS	6
SAÚDE	4		

PERÍCIAS: Pechinchador 5, Administrador 4, Persuasor 3, Manuseio de Moedas 4, Uso de Rotas Comerciais 3

CARACTERÍSTICAS: Madrugador (2)

Moleiro

Atributos	Pontos	Especial Atributos	Classificação
VALOR (Moure)	4	RECURSOS	6
VONTADE	4	CÍRCULOS	4
SAÚDE	4		

PERÍCIAS: Moleiro 5, Pechinchador 3, Cervejeiro 2, Manuseio de Pedras de Moer 4

CARACTERÍSTICAS: Compassivo (1)

Musculoso

Atributos	Pontos	Especial Atributos	
NATUREZA (Moure)	5	RECURSOS	1
VONTADE	2	CÍRCULOS	2
SAÚDE	6		

PERÍCIAS: Guerreiro 5, Pechinchador 2, Manuseio de Cidades Nacionais 4

CARACTERÍSTICAS: Alto (1), Pata Grande (2), Guarda- costas (1)

Naturalista

Atributos		Teste	
NATUREZA (Rato)	5	RECURSOS	3
VONTADE	3	CÍRCULOS	1
SAÚDE	4		

PERÍCIAS: Loremouse 5, Colhedor 3, Vigilante do Tempo 3, Caçador 2

TRAÇOS: Último (2)

Mascate

Atributos		Especial Atributos	
NATUREZA (Moure)	4	RECURSOS	3
VONTADE	4	CÍRCULOS	5
SAÚDE	3		

PERÍCIAS: Pechinchador 5, Orador 3, Brincadeira 4

TRAÇOS: Astúcia (1)

Político

Atributos		Especial Atributos	
NATUREZA (Moure)	3	RECURSOS	5
VONTADE	6	CÍRCULOS	6
SAÚDE	3		

PERÍCIAS: Orador 5, Pechinchador 4, Administrador 3, Sabedoria de meias verdades, 4

TRAÇOS: Raciocínio Rápido (1), Extrovertido (1)

Oleiro

Atributos	Ratos	Atributos Especiais	Classificação
VONTADE (Moure)	4	RECURSOS	4
VONTADE	4	CÍRCULOS	4
SAÚDE	4		

PERÍCIAS: Oleiro 5, Pechinchador 3, Carpinteiro 2

CARACTERÍSTICAS: Rotável (1)

Cientista

Atributos	RATOS	ALTÍSTICA ESPECIAL	Classificação
NATUREZA (Rato)	2	RECURSOS	7
VONTADE	6	CÍRCULOS	4
SAÚDE	3		

PERÍCIAS: Curandeiro 5, Curandeiro 3, Vigilante do Tempo 3, Rato do Conhecimento 2, Química 4

CARACTERÍSTICAS: Curioso (2), Pelo Velho (2)

Soldado

Atributos	RATOS	ARTES ESPECIAIS	Classificação
NATUREZA (Moure)	4	RECURSOS	2
VONTADE	3	CÍRCULOS	2
SAÚDE	5		

PERÍCIAS: Guerreiro 5, Batedor 3, Duby-uise 4

CARACTERÍSTICAS: Temoso (1)

Ferreiro

Atributos	Ratos	Especial Atributos	—
NATUREZA (Moure)	3	RECURSOS	6
VONTADE	4	CÍRCULOS	4
SAÚDE	5		

PERÍCIAS: Ferreiro 5, Pechinchador 3, Metais Preciosos 4

CARACTERÍSTICAS: Fogoso (1)

Pedreiro

Atributos	RATOS	AUTÊNTICOS ESPECIAIS	—
NATUREZA (Moure)	3	RECURSOS	6
VONTADE	4	CÍRCULOS	4
SAÚDE	5		

PERÍCIAS: Pedreiro 5, Moleiro 3, Trabalhador 2

CARACTERÍSTICAS: Pata Grande (2)

Professor

Atributos	RATOS	AUTÊNTICOS ESPECIAIS	RATOS
NATUREZA (Moure)	4	RECURSOS	4
VONTADE	5	CÍRCULOS	4
SAÚDE	4		

PERÍCIAS: Instrutor 5, Persuasor 4, Reclamador 3

CARACTERÍSTICAS: Sábio (1)

Capitão da Cidade

Atributos	—	TESTÍMICOS	—
NATUREZA (Rato)	3	RECURSOS	6
VONTADE	5	CÍRCULOS	6
SAÚDE	4		

PERÍCIAS: Guerreiro 4, Orador 3, Pechinchador 4, Instrutor 3, Sabedoria de Soldado 3

CARACTERÍSTICAS: Defensor (2)

Andarilho

Atributos	—	ESPECIAL Atributos	—
NATUREZA (Rato)	6	RECURSOS	3
VONTADE	3	CÍRCULOS	1
SAÚDE	6		

PERÍCIAS: Desbravador 5, Colhedor 4, Observador do Tempo 3

CARACTERÍSTICAS: Magro (2)

Tecelão

Atributos	—	ESPECIAL Atributos	—
NATUREZA (Rato)	4	RECURSOS	4
VONTADE	4	CÍRCULOS	3
SAÚDE	4		

PERÍCIAS: Tecelão 5, Pechinchador 4, Sabedoria de Invisibilidade 4

CARACTERÍSTICAS: Cauda Longa (1)

Doninhas

Habitando a fronteira sudoeste dos Territórios, em uma terra conhecida como Darkheather, as doninhas possuem linguagem, cultura e tecnologia. Elas também são inimigas naturais dos ratos. Elas matam (e até comem) ratos sem provocação ou hesitação. Há apenas três anos, as doninhas fizeram incursões nos Territórios e uma grande guerra foi travada. Os ratos prevaleceram, mas por pouco. Muitos ratos foram perdidos. Durante a luta, as doninhas conseguiram capturar um punhado de cidades fronteiriças.

Não há como dizer quando elas se reunirão novamente e tentarão exterminar os Territórios de uma vez por todas.

As doninhas são criaturas longas e esguias, crescendo de duas a quatro vezes o tamanho de um rato. Seus corpos sinuosos permitem que sigam suas presas em tocas e lugares estreitos

Doninhas são governadas por um Suserano e uma série de Lordes do Túnel menores. Os títulos são conquistados matando a doninha que ocupa a posição ou sendo nomeados e apoiados por outra doninha mais poderosa. Os Lordes são abastados, nunca carentes de riqueza ou conforto. No entanto, raramente se sentem à vontade. Sempre há medo, luta política e perigo dentro de uma comunidade de doninhas.

Natureza da Doninha

A Natureza da Doninha é bem diferente da Natureza do Rato. Sua Natureza não as encoraja a se esconder e fugir. Em vez disso, ela as leva a enganar suas presas, matá-las, roubar suas coisas e se gabar disso. Seus descritores de Natureza são: Agressivo, Exultante, Esperto e Ladrão de Tocas.

Doninha Camponesa Recruta

Para os Soldados		ENTIDADE ESPECIAL	
NATUREZA (Doninha)	4	RECURSOS	2
VONTADE	2	CÍRCULOS	1
SAÚDE	5		

HABILIDADES: Trabalhador 4, Caçador 2, Enganador 2

TRAÇOS: Medroso (1)

EQUIPAMENTO: Uma pá

Soldado Doninha

Para os Oficiais		LOCAIS ESPECIAIS	
NATUREZA (Doninha)	4	RECURSOS	2
VONTADE	3	CÍRCULOS 2	
SAÚDE	5		

PERÍCIAS: Guerreiro, Enganador 4, Caçador 3

TRAÇOS: Astúcia (1)

GGAR: Armadura leve, uma espada, um saco vazio

Espião Doninha

NATUREZA (Doninha)	5	RECURSOS	3
VONTADE	4	CÍRCULOS	5
SAÚDE	5		

PERÍCIAS: Guerreiro 5, Batedor 5, Desbravador 4, Caçador 4, Enganador 4, Persuasor 4, Sábio dos Espinhos 4

CARACTERÍSTICAS: Azarado (1), Astúcia (2)

GGAR: Um par de perdedores, mapas dos Territórios

Capitão Doninha

NATUREZA (Doninha)	5	RECURSOS	5
VONTADE	5	CÍRCULOS	5
SAÚDE	6		

PERÍCIAS: Guerreiro 5, Orador 4, Enganador 4, Militarista 4, Guerreiro 4

CARACTERÍSTICAS: Suspeito (2), Astúcia (2)

EQUIPAMENTO: Anel Pesado, Anel

Senhor do Túnel Doninha

NATUREZA (Doninha)	6	RECURSOS	6
VONTADE	5	CÍRCULOS	7
SAÚDE	6		

PERÍCIAS: Guerreiro 5, Orador 5, Enganador 4, Militarista 5, Pechincheador 4, Desbravador 4, Caçador 5, Explorador de Túneis 4

CARACTERÍSTICAS: Independente (2), Suspeito (2)

EQUIPAMENTO: Armadura pesada, alabarda

Senhor Doninha

NATUREZA (Doninha)	7	RECURSOS	10
VONTADE	6	CÍRCULOS	8
SAÚDE	7		

PERÍCIAS: Guerreiro 6, Orador 5, Militarista 5, Persuasor 4, Enganador 6, Explorador de Doninhas 5, Guerreiro Morsa de Rato 3

CARACTERÍSTICAS: Líder (1), Aborrecido (2), Suspeito (3)

GGAR: Armadura pesada, alabarda, facas

ALIADOS DAS DONINHAS

O furão, a marta, o vison e a zibelina são primos próximos da doninha. Eles podem ser frequentemente encontrados entre as doninhas, atuando como trabalhadores, batedores ou conselheiros.

Furão

Embora façam parte da família das doninhas, os furões são vistos como inferiores e tratados como cidadãos de segunda classe por seus primos doninhas.

Os furões fornecem a maior parte da mão de obra para a criação de doninhas, enquanto as próprias doninhas são frequentemente capitães guerreiros, líderes de uma seção de túnel ou burocratas. Houve alguns furões de destaque que se destacaram para ganhar o respeito das doninhas. A mais notável é Annivory. Ela foi a capitã-chefe na Guerra de Inverno e recebeu ordens diretamente de Rampaul.

Natureza do Furão 5

Inteligente, Roubando, Escondendo-se

Marta

A marta é uma prima maior da doninha. Ela tem pelo curto e marrom e parece um cruzamento entre uma raposa e uma doninha

As martas vivem perto de pinheiros porque gostam de comer as sementes. Elas caçam coelhos, esquilos, tâmias e camundongos. Elas são ativas o ano todo.

Natureza da Marta 6

Escalando, Nadando, Predando, Ladrão de Ninhos

Vison

Os visons são doninhas que passaram a viver mais na água do que em terra. Seu pelo é grosso e oleoso e elas têm dedos palmados. Os visons são maiores que as doninhas, mas menores que as lontras.

Os visons são ativos o ano todo. Eles produzem filhotes no início da primavera. Eles são expressamente carnívoros; eles atacam praticamente qualquer coisa que consigam alcançar com suas mandíbulas. Eles preferem camundongos, coelhos, porcos-assobiadores e esquilos.

Natureza da Marta 6

Natação, Predador, Ladrão de Tocas

Zibelina

As zibelinas são as primas maiores da doninha. Elas têm aproximadamente o mesmo comprimento que uma raposa, mas pernas mais curtas. Elas têm pelos macios, de um marrom profundo, e caudas espessas e compridas. Elas têm um focinho muito mais longo do que as doninhas e orelhas retráteis.

As zibelinas são raras nos Territórios. Ocasionalmente, elas podem ser encontradas rondando durante o inverno em busca de comida. Elas comem quase tudo, de ratos a frutas. No entanto, são famosas por seu amor pela carne de porco-espinho. Elas caçam e matam porcos-espinhos, raramente sofrendo com os espinhos do animal

Natureza Sable 7

Escalar, Nadar, Predador, Matar Porcos-espinhos

Armas Sable

Focinho como lança. Garras Retráteis - + 1s para Ataque bem-sucedido.

[INVESTIMENTOS]

Os ratos criam três tipos de insetos como gado: besouros, abelhas e grilos. Os inseticultores de ratos conseguiram criar e treinar essas criaturas para servir à espécie dos ratos.

Besouros

Besouros são usados para carregar pequenas cargas, como mensagens, e são mantidos como animais de estimação.

Natureza Sable 3

Puxar, Mastigar Folhas, Carapaça

Abelhas

As abelhas são mantidas em apiários. Os apicultores colhem mel e cera das colmeias.

Natureza Sable 2

Zumbindo por aí, Caçador de Pólen, Enxame

Grilos

Grilos, assim como besouros, são mantidos como animais de estimação. Dizem que são úteis para determinar o clima que se aproxima, mas a maioria dos ratos os mantém por suas canções.

Natureza Sable 2

Cantando, Observador do Tempo, Saltando

ANIMAIS SELVAGENS

Os animais são listados por nome. Suas descrições oferecem detalhes sobre os animais, incluindo os problemas que eles representam para os ratos. A Natureza Animal fornece a classificação de Natureza das criaturas e três ou quatro descritores. Alguns animais também são listados com armas animais - vantagens especiais que eles têm em lutas, perseguições ou outros conflitos apropriados. As armas animais são descritas em termos das qualidades das armas, conforme apresentadas na seção Armas em Conflito ou com um bônus específico.

Texugo

Os texugos têm pelos grossos que variam do cinza ao marrom amarelado. Eles apresentam uma faixa branca distinta que vai do focinho até o crânio. Eles têm um corpo largo e achatado, pernas curtas e poderosas e garras longas, semelhantes a foices.

Os texugos são predadores fortes, malvados e vorazes. Eles comem de tudo e são ativos o ano todo. Eles cavam tocas em encostas gramadas. As tocas são usadas para passar o inverno e criar seus filhotes

Texugos são um verdadeiro problema para os ratos nos Territórios. Se alguém encontrar um assentamento de ratos, ele o devastará, destruindo as defesas e devorando os ratos dentro

Natureza do Texugo 8

Poderoso, Noturno, Olfato Aguçado, Predador

Armas do Texugo

Garras em forma de foice - como lança e como machado.

Morcego

Os Territórios abrigam muitos tipos diferentes de morcegos - morcegos marrons, morcegos vermelhos e morcegos-grisalhos, para citar alguns. Nenhuma dessas criaturas é diretamente prejudicial aos camundongos. Todos são insetívoros noturnos.

Os morcegos se empoleiram em cavernas e árvores altas, fazendo incursões noturnas para caçar. Durante o inverno, eles hibernam.

Natureza do Morcego 5

Voador, Caçador de Insetos, Noturno

Castor

Os castores são roedores enormes com caudas grandes e achatadas. Eles vivem em lagos ou rios e não competem diretamente com os camundongos por alimento. Os castores comem cascas, folhas verdes e plantas aquáticas, que são abundantes nos Territórios

O problema que os castores representam é que eles derrubam árvores para construir represas em rios e abrigos em lagos. As árvores podem ser o lar de camundongos ou cair em um assentamento de camundongos próximo. Mesmo que não seja o caso, uma represa de castores pode bloquear o fluxo de um rio e arruinar a indústria de camundongos rio abaixo.

Os castores são ativos o ano todo.

Natureza dos Castores 7

Roendo, Construindo, Nadando, Escavando Túneis

Pássaro

Existem muitas espécies de pássaros comuns nos Territórios, como estorninhos, grosbeaks,

Gargantas-amarelas, gralhas, pardais, towhees e chupins. A maioria das aves come sementes e insetos, gorjeiam agradavelmente, voam, migram no inverno e ficam em bandos.

Alguns tipos especificos de aves são descritos em entradas individuais nesta lista; use esta entrada para todas as outras.

Natureza das Aves 5

Voando, Cantando, Comendo Coisas

Urso-negro

Ursos são raros nos próprios Territórios, mas são comuns nas terras ao redor. O Barqueiro do Odor os impede de causar estragos na vida dos camundongos.

Os ursos são curiosos, inteligentes e estão sempre com fome. Eles comem de tudo. Para um urso-negro, as cidades e vilas dos Territórios são uma série de presentes deliciosos embrulhados para presente para ele desembrulhar e comer quando quiser.

Os ursos são ativos do final da primavera ao final do outono. Eles hibernam durante o inverno.

Natureza do Urso-negro 12

Poderoso, Curioso, Apetite Voraz, Destruidor!

Armas do Urso-negro

Garras de urso - +2s para Ataque. Pele grossa - +2s para disposição em uma luta. Maciço - o alcance de um ataque de urso é maior do que o de arcos.

Gaio-azul

Os gaios-azuis são pássaros inteligentes, conhecidos principalmente por sua plumagem brilhante. Eles resolvem problemas e são conhecidos por coletar e armazenar alimentos para o inverno. Os gaios-azuis também têm um grito agudo e podem imitar os chamados de pássaros predadores para assustar outros pássaros.

Esses pássaros comem quase tudo, mas não são predadores perigosos e não caçam nada maior do que besouros.

Natureza do Gaio-azul 5

Voador, Gritante, Inteligente, Falante

Rã-touro

As rãs-touro são sapos enormes, notórios por seu coaxar distinto. Esses sapos são territoriais, agachando-se nas águas rasas de rios e lagoas. Eles comem qualquer animal pequeno que caiba em sua garganta, incluindo camundongos.

As rãs-touro são ativas da primavera ao outono. No inverno, elas hibernam cavando na lama abaixo de lagoas e lagoas

Natureza do Sapo-Touro 5

Saltando, Coaxando, Camuflagem, Predador

Esquilo

Os esquilos são pequenos e distintos esquilos. Em vez de viver em árvores, eles cavam extensos sistemas de tocas contendo múltiplas câmaras para viver, armazenar e fazer dejetos

Os esquilos comem qualquer coisa que consigam alcançar com seus dentinhos: sementes, frutas, nozes, ovos, filhotes e flores.

Geralmente, os esquilos não representam um problema para os ratos, mas em épocas de escassez, podem competir com os ratos por alimentos escassos.

Esses animais são ativos da primavera ao outono. Eles hibernam no inverno.

Natureza dos Esquilos 5

Forrageando, Escavando, Bolsas nas Bochechas

Coiote

Além da Fronteira do Odor, vários animais perigosos vagam. Impulsionados pela escassez durante os longos invernos, os coiotes fazem incursões nos Territórios em busca de comida.

Os coiotes são maiores que as raposas, mas não tão grandes quanto os lobos. Eles são onívoros inteligentes que devorariam alegremente uma cidade cheia de ratos ou simplesmente abocanhariam um ou dois ratos perdidos.

Natureza dos Coiotes 8

Inteligente, Adaptável, Imprevisível, Tenaz

Armas dos Coiotes

Mandíbulas Mordedoras - como lança e como espada.

Caranguejo

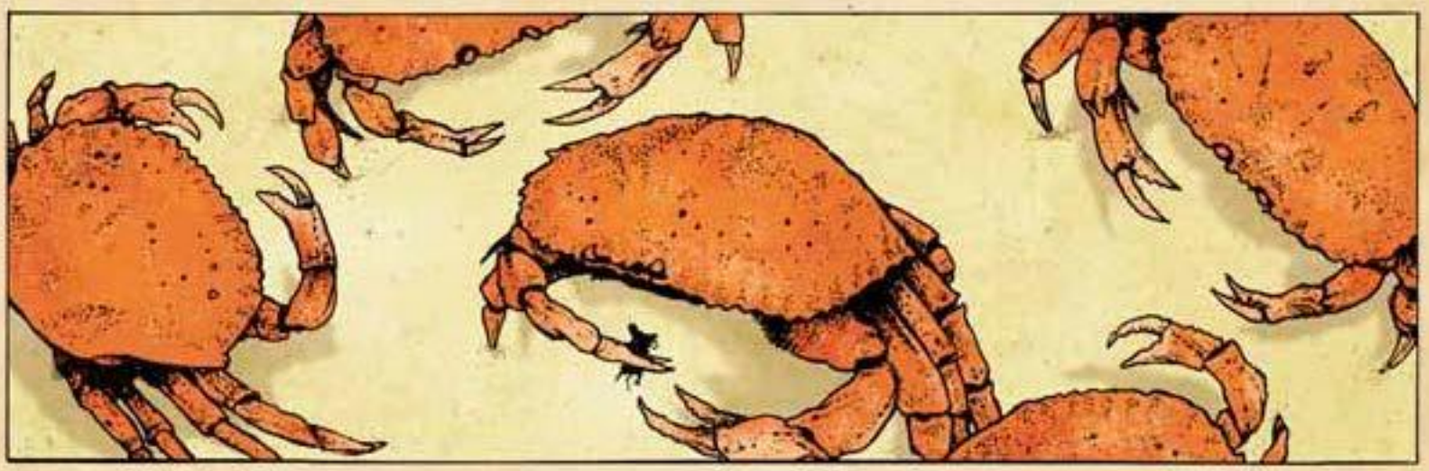
Vivendo entre as pedras e penhascos na costa acidentada, os caranguejos são necrófagos determinados. Embora raramente sejam encontrados por ratos, qualquer encontro é repleto de perigos. Os caranguejos são gananciosos e lutarão com os ratos por pedaços recuperados.

Natureza do Caranguejo 6

Necrófago, Ganancioso, Camuflagem Rochosa

Armas do Caranguejo

Carapaça Blindada - + 1D para Defender. Garras Agarráveis - + 1s para Ataque bem-sucedido. Decápode - + 1D para Manobrar



Corvo

Este pássaro preto-azeviche é um necrófago e um predador. Ele come insetos, carniça, frutas e até mesmo um rato. Os corvos constroem ninhos de plataforma nos quais observam objetos brilhantes que coletaram em suas viagens.

Os corvos são brincalhões ao ponto da travessura - eles provocam e perseguem outros pássaros e animais. À noite, bandos de corvos se empoleiram juntos, mas durante o dia eles geralmente se dispersam para caçar.

Natureza do Corvo 7

Travesso, Predador, Roubador, Voador

Armas do Corvo

Asas - + 1D para Manobrar.

Veado

Os cervos são ungulados ágeis que se mantêm em rebanhos. Na maioria das vezes, eles são mantidos longe dos Territórios pela Fronteira do Odor. A cada poucas temporadas, um rebanho será forçado a cruzar a fronteira por fome ou predadores. Embora não representem nenhuma ameaça física, esses rebanhos de cervos devorarão toda a colheita e forragem na área e deixarão os camundongos desolados

Natureza do Veado 7

Forrageando, Fugindo de Lobos, Movendo-se Sem Ser Visto

Armas do Veado

Pernas Longas - +1D para Manobrar. Cascos - +1 s para Fintar ou Defender.

Esquilo Voador

O esquilo voador parece ser uma aberração inofensiva e espetacular. Na verdade, é bastante perigoso. Os Ratos dos Territórios se referem a este animal como o Diabo Voador! As crianças-rato são avisadas de que, se não se comportarem, o Diabo Voador invadirá seu quarto à noite, as levará e as comerá.

O esquilo voador é onívoro, e filhotes de camundongo estão entre suas presas favoritas. Dada sua natureza bastante incomum, é uma criatura difícil de se defender; ele pode atacar de ângulos inesperados

Os esquilos-voadores são noturnos e ativos o ano todo. Eles caçam mais ratos durante o inverno, quando outros suprimentos de alimento são escassos.

Natureza do Esquilo-Voador 6
Planar, Roubar Filhotes de Ratos, Escalar

Armas do Esquilo-Voador
Asas Planadoras - + 2D para ações de Manobra.

Sapo

O sapo mais comum nos Territórios é marrom ou verde e malhado como um leopardo. Eles vivem perto de rios, lagos e lagoas, alimentando-se de besouros, grilos e até mesmo outros sapos pequenos. Os sapos são quase tão grandes quanto um camundongo grande, mas não representam uma ameaça. Eles podem comer seus animais de estimação, no entanto!

Natureza do Sapo 4
Saltar, Coaxar, Nadar, Comer Besouros

Raposa

As raposas são menores que coiotes e lobos e tendem a viver de sua inteligência

Criaturas solitárias, exceto quando criam filhotes, as raposas são muito perigosas para os camundongos. Os camundongos são, na verdade, parte de sua dieta preferida. As raposas gostam de caçar e brincar com elas tanto quanto gostam de comê-las.

A borda de cheiro mantém a maioria desses predadores afastada, mas eles aprendem rápido e alguns descobrem o truque a cada temporada. Esses predadores rebeldes devem ser enfrentados pela Guarda.

Natureza da Raposa 7
Aprendiz Rápido, Predador, Trapaceiro

Armas da Raposa
Mandíbulas Agarradora - Longas (como lança), Úteis (como espada).

Ganso

Durante o verão, famílias de gansos pousam nos Territórios para criar seus filhotes. Ao mesmo tempo, os adultos trocam suas penas. Esse processo mantém as famílias relativamente sedentárias. As gansas fêmeas cuidam dos filhotes, enquanto os machos ficam de guarda ao redor da família. Os machos são extremamente agressivos. Eles sibilam, grasnam e atacam qualquer coisa que pensem estar ameaçando a família, incluindo camundongos armados.

Natureza do Ganso 8
Voador, Agressivo, Nadador

Coruja-orelhuda

Corujas-orelhudas são predadoras perigosas que caçam ratos, coelhos, gambás, porcos-espinhos, cobras e até mesmo outras aves.

Embora seus "chifres" sejam apenas penas tufadas, a coruja-orelhuda tem uma audição excelente. Ela caça o ano todo e não constrói seu próprio ninho; ela captura os ninhos de corvos e gaviões.

Natureza da Coruja-orelhuda 8

Silencioso, Audição Excelente, Voador, Predador

Armas da Coruja-orelhuda

Garras - +1s para um Ataque bem-sucedido. Asas Silenciosas - +1D para Manobra, +1s para Manobra bem-sucedida.

Cobra-Verde

A cobra-verde é uma bela cobra que recebeu esse nome por suas escamas brilhantes. Ela caça insetos, mas é inofensiva. Elas crescem até cerca de três comprimentos de camundongo, então pode ser assustador acordar e encontrar uma enrolada em volta da sua fogueira!

Natureza da Cobra-Verde 4

Caça de Insetos, Esconder-se, Rastejar

Esquilo Terrestre

Os esquilos terrestres são primos do esquilo-da-terra e do esquilo-voador. Eles cavam tocas extensas e sinuosas no subsolo, onde armazenam sementes e matéria vegetal para o inverno.

Esses animais são outro exemplo de uma criatura aparentemente inofensiva que se alimenta de ratos. Os esquilos terrestres adoram roubar e comer filhotes de ratos!

Natureza do Esquilo Terrestre 5

Cavando, Roubando, Esgueirando-se

Lebre

A lebre é um coelho grande. No verão, sua pelagem é marrom-escura. No inverno, ele muda de pelo e seu pelo fica branco brilhante com orelhas brancas com pontas pretas. As lebres são inteligentes e pacíficas, mas não usam muitas roupas nem ferramentas ou armas.

De tempos em tempos, lebres e ratos se aliam. As lebres permitem que os ratos as usem como montarias e são pagas por seus serviços com alimentos ou produtos manufaturados

Nem todos os ratos entendem lebres. Essas criaturas falam suavemente e com poucas palavras. Na verdade, muitos ratos nem percebem as lebres falando. Aqueles que se dão ao trabalho acham as lebres espartanas, estoicas e reservadas. Existem alguns ratos de guarda que foram treinados para trabalhar com as lebres.

Eles criaram arreios e arreios para se ajustarem aos corpos das lebres, para montar ou rebocar. Não é fácil montar em lebres. A menos que sejam treinados em como lidar com elas, a maioria dos ratos não terá sorte em fazer as lebres ouvi-los, muito menos montá-los.

Natureza da Lebre 6

Correr, Esconder-se, Forragear

Armas da Lebre

Explosão de Velocidade - +2D para Manobrar, +1s bem-sucedidos para Fintar.

Gavião

Os gaviões comuns nos Territórios têm asas curtas e arredondadas que os permitem navegar pelos confins apertados da floresta sob a copa das árvores. Os gaviões são raptores vorazes que caçam ratos e pássaros

Durante o inverno, os gaviões migram para o sul, para climas mais quentes e melhores áreas de caça. Eles retornam na primavera para caçar e criar seus filhotes.

Natureza do Gavião 7

Predador, Voador, Gritante

Armas do Gavião

Asas Curtas e Arredondadas - + 2D para Manobrar na floresta. Bico de Rapina - + 1D para Atacar.
Garras - + 1s para Ataque bem-sucedido

Garça

Garças são aves gigantes que espreitam pântanos, riachos e lagoas com pernas longas, semelhantes a pernas de pau. Presentes apenas nos Territórios durante o verão, elas são um desafio para a Guarda. Sua plumagem é tão bonita que muitos ratos da cidade tentarão dar uma olhada mais de perto. Garças não são exigentes com a comida. Elas preferem agarrar um rato impressionado a um peixe se contorcendo.

Natureza da Garça 7

Espreitar, Voar, Latir

Armas da Garça

Bico Longo - conta como lança com +1s para Atacar.

Peneireiro-vulgar

Peneireiros-vulgares são falcões, às vezes conhecidos como gaviões-pardais. Essas aves de rapina são menores que gaviões e corujas, mas não menos mortais. Eles atacam qualquer coisa que consigam alcançar com suas garras. Ao contrário dos gaviões caçadores encontrados na própria floresta, os peneireiros-vulgares são mais propensos a serem encontrados caçando em clareiras e prados

Durante o inverno, os falcões voam para o sul e os ratos ficam livres para manter sua atenção focada em outros predadores, como corujas e faxes!

Natureza do Falcão 6

Predador, Voador, Nobre

Armas do Falcão

Bico de Rapina - + 1D para Atacar. Garras - +1s para Ataque bem-sucedido.

Maçaricos

Maçaricos podem ser encontrados nidificando em campos e outras áreas com cascalho. É uma ave distinta, conhecida por seu chamado "mata-veado" e seu truque de asa quebrada. Se um predador chegar muito perto de seu ninho, o maçarico começará a piar, mancar e fingir uma asa quebrada. O pássaro continuará o ato até levar o predador para longe do ninho, momento em que alça voo e foge.

Maçaricos caçam insetos no verão nos Territórios. No inverno, eles se dirigem para o sul.

Natureza do Maçaricos 6

Voador, Comedor de Insetos, Enganador

Cobra-do-leite

A cobra-do-leite é uma predadora aterrorizante. Ela ataca rapidamente de emboscada com sua mordida enquanto balança o rabo. Sua mordida, no entanto, não é venenosa. Ela é usada apenas para agarrar sua presa para que a cobra possa enrolar suas espirais em volta da vítima e apertá-la até a morte.

As cobras-do-leite se escondem em tocas profundas durante o inverno, mas durante o resto do ano, podem ser encontradas caçando ratos, salamandras e pássaros

Natureza da Cobra-do-Leite 7

Predador, Secreto, Rastejante, Constritor

Armas da Cobra-do-Leite

Mordida - + 1D para Manobrar. Chocalho - + 1s para Finta bem-sucedida. Espirais - + 1s para Ataque bem-sucedido.

Alce

Os alces são como deuses: impossivelmente enormes, implacáveis e estoicos. Raramente vistos nos Territórios, quando cruzam a Fronteira do Odor, é o mais próximo que os ratos chegam de um terremoto. Alces e ratos se dão muito bem. Há poucos problemas entre eles. É o que os alces trazem consigo que é perigoso para os ratos. Os lobos nunca estão muito atrás. Cabe à Guarda fazer tudo ao seu alcance para levar os alces para fora dos Territórios e manter a Fronteira do Odor em bom estado.

Natureza do Alce 12

Assustadoramente Silencioso, Cascos e Galhadas, Gigantesco, Pastador

Armas de Alce

Cascos Afiados - + 2D para Defender, + 1D para Fintar. Galhadas - + 2D para Manobrar. Gigantismo - o alcance de um ataque de alce é maior do que o de arcos de rato.

Salamandra

Salamandras são encontradas em riachos e lagoas o ano todo. São criaturas estranhas - algumas salamandras se transformam de sua forma aquática para uma forma terrestre. Os adultos crescem até aproximadamente o mesmo comprimento de um rato.

Natureza da Salamandra 3

Nadar, Esconder-se, Comer Mosquitos

Armas da Salamandra

Taxina Secreta + 2D para qualquer ação uma vez por luta.

Lontra

As lontras são parentes da doninha que fazem seus lares em tocas ao longo de rios e lagos. São animais brincalhões e inteligentes, com rostos bastante expressivos.

Lontras e camundongos não são inimigos naturais, mas se um camundongo se aventurar em águas habitadas por lontras, o animal não terá escrúpulos em comer um rato.

Ativas o ano todo, as lontras são mais ativas em meados da primavera, quando seus filhotes nascem.

Natureza da Lontra 7

Nadando, Pescando, Brincando, Assobiando

Coruja

Além da coruja-orelhuda, os Territórios abrigam outra espécie chamada coruja-listrada. A coruja-listrada caça e come qualquer coisa que possa matar com suas garras, incluindo peixes que arranca da água. Ao contrário da coruja-orelhuda, a coruja-listrada não tem tufos de "orelha". Sua plumagem é uma mistura sombreada de cinza claro e escuro

As corujas fazem ninhos nas cavidades ocas das árvores. A entrada é pequena, mas leva a uma câmara interna maior.

Natureza da Coruja-listrada 7

Predador, Voador, Camuflagem

Armas da Coruja-listrada

Asas Poderosas - + 2D para Manobrar na floresta. Bico Dilacerante + 1s para Ataque bem-sucedido. Garras Agarradora - + 1D para Atacar.

Cobra-do-pinheiro

Nativa dos Territórios, a cobra-do-pinheiro é semelhante à cobra-do-leite - é uma constritora não venenosa que prefere comer ratos e pássaros. Ela difere por ser uma excelente escaladora e ter aparência e comportamento semelhantes aos de uma cascavel.

Natureza da Cobra-do-pinheiro 7

Predador, Escalador, Escondido, Constritor

Armas da Cobra-do-pinheiro

Mordida - + 1D para Manobrar. Almiscar - + 1s para Defender. Enrolamentos + 1s para Ataque bem-sucedido.

Porco-espinho

Porcos-espinhos têm pernas curtas, costas arqueadas e cauda rombuda, todas forradas com espinhos brancos nas pontas.

Eles não são perigosos para ratos, mas são criaturas teimosas. Porcos-espinhos se alimentam de cascas, plantas verdes e folhas. Desalojar essa criatura teimosa pode ser um problema.

Porcos-espinhos são ativos o ano todo.

Natureza do Porco-espinho 6

Teimoso, Lento, Sonolento, Espinhoso

Armas do Porco-espinho

Espinhos - + 2D para Defender, 1s para Atacar, Manobrar e Fintar.

Guaxinim

Guaxinins são inimigos perigosos dos camundongos. São animais inteligentes, hábeis em entrar em áreas trancadas ou seladas. Esses predadores solitários comem qualquer coisa, incluindo ratos. Uma cidade de camundongos é um sonho tornado realidade para essas criaturas - é café da manhã, almoço e jantar, tudo em uma toca.

Eles são ativos durante todo o ano, exceto no auge do inverno, quando se escondem e esperam o frio passar.

Natureza do Guaxinim 8

Patas Inteligentes e Ágeis, Escalando, Devorando

Armas do Guaxinim

Garras Afiadas - como uma lança.

Corvo

Corvos e corvos são frequentemente confundidos. Os corvos são maiores que seus primos corvos e têm um bico mais longo e grosso. Eles também têm uma pluma de penas na garganta que os corvos não têm

Os corvos estão presentes o ano todo nos Territórios. Os pássaros acasalam para a vida toda e tendem a manter os mesmos ninhos. Portanto, um par de corvos pode ser uma visão comum em certas cidades. Eventualmente, os moradores da cidade podem até conhecer um pouco os corvos.

Além de caçar pequenos animais e insetos, o corvo é talvez mais famoso por seu papel como necrófago. Nessa função, ele adora enganar, roubar e brincar. O pássaro é conhecido por se associar a matilhas de lobos, fazendo amizade com eles, brincando com eles e os levando a áreas de caça lucrativas ou carniça.

Natureza do Corvo 8

Necrófago, Acrobata, Trapaceiro, Voador

Armas do Corvo

Asas Giratórias - + 1D para Manobrar ou Defender.

Bico Cutucante - + 1 s para Fintar.

Salamandra

Anfíbios pequenos, esguios, vermelho-escuros e pretos, as salamandras rondam os lugares escuros e úmidos dos Territórios caçando insetos e aranhas.

Natureza da Salamandra 3

Esgueirando-se, Caçando Insetos, Escavando, Escalando

Picanço

O picanço é uma criatura enganosa. Parece um pequeno pássaro canoro cinza, aparentemente inofensivo. Na verdade, é um predador astuto. O picanço observa as presas no topo dos galhos altos. Quando detecta

movimento, eles descem e capturam suas presas com suas garras. Eles então levam sua vitima até um arbusto espinhoso próximo, ou um galho afiado, e a empalam. Uma vez empalado, o picanço pode usar seu bico em forma de gancho para matar e comer sua presa ou deixá-lo morrer lentamente e ser comido mais tarde.

Picanços caçam ratos, cobras, sapos, lagartos e insetos. Eles podem ser encontrados durante todo o ano nos Territórios, mas são menos comuns no verão, pois migram frequentemente para o norte.

Picanço Natureza 6

Predador, Empalador, Voador

Armas de Picanço

Asas-+1D para manobrar. Agarrando Garras-+ 1D para Fintar. Bico Gancho + 1s para Ataque bem sucedido.

Skink

Existe um lagarto nativo dos Territórios, o lagarto de cinco linhas. Este pequeno lagarto cresce até cerca de dois comprimentos e meio de rato. É principalmente um insetívoro, comendo grilos, gafanhotos, aranhas e às vezes caracóis. Ele pode cavar com rapidez e eficiência, por isso sabe-se que os lagartos atacam fazendas de besouros-ratos e grilos quando estão com fome.

Eles preferem tomar sol nas rochas pela manhã, antes de caçar. Eles passam o inverno profundamente tocas. Suas caudas podem se soltar e funcionar como uma isca para ajudá-los a escapar de uma situação complicada.

Shink Natureza 4

Escavação, Caçador de Criquete, Corrida, Escalada

Armas Shink

Cauda destacável- + 2D para uma manobra por luta.

Jaritataca

As gambás são mais um necrófago teimoso que ronda as florestas que cercam os Territórios. Os cientistas de Sprucetuck fazem o possível para misturar a mistura para impedir a entrada dessas criaturas, mas suas fórmulas raramente são totalmente bem-sucedidas. Gambás solitários podem ser encontrados vagando pelos Territórios em todas as épocas do ano, mas especialmente no inicio da primavera, quando a forragem é escassa em outros lugares e a borda do cheiro está mais fraca.

Essas criaturas obtusas e bamboleantes parecem mais um incômodo do que qualquer outra coisa, mas são perigosas para os ratos - eles os comem! Além disso, o spray do gambá é potente o suficiente para deixar um rato gravemente doente.

Skunk Natureza 6

Cambaleando, vasculhando, teimosamente não fazendo o que você quer

Armas Shunk

Musk Spray-+ 3D para manobra, missil.

Cobra

A cobra mais comum nos Territórios é a cobra-liga. É esguia, preta com listras amarelas. Um espécime típico tem cerca de cinco metros de comprimento. Embora não seja venenosa, esta cobra caça e mata insetos, esquilos e ratos.

Na primavera, pode-se encontrar até 20 cobras acasalando em uma massa contorcida - uma fêmea no centro. No inverno, elas podem ser encontradas escondidas em grandes grupos nas profundezas de tocas de animais capturados.

Natureza da Cobra 6

Predador, Escondido, Rastejante

Armas da Cobra

Presas +1D para Atacar. Almiscar - +1D para Defender.

Tartaruga-aligátor

As tartarugas-aligátor são monstros gigantescos que parecem ter saído diretamente do passado pré-histórico. Elas têm pele dura e espinhosa, cauda longa, pernas curtas, garras e um focinho ósseo, tudo sob uma carapaça estriada

As tartarugas mordedoras têm uma atitude notoriamente ruim. Elas preferem dar uma mordida em algo do que olhar para ele. Elas comem qualquer coisa! Felizmente, elas são grandes, se movem lentamente e ficam perto da água. Então, são fáceis para os ratos evitarem. Mas se uma tartaruga mordedora pegar um rato, ela está condenada!

Natureza da Tartaruga Mordedora 8

Malvada, Nadando, Mordendo

Armas da Tartaruga Mordedora

Pescoço Surpreendentemente Longo - + 1D para Atacar. Mandíbulas Ósseas - +1s para Atacar. Carapaça Estriada - + 3D para Defender.

Toupeira Nariz-de-Estrela

A toupeira nariz-de-estrela é uma criatura de aparência bizarra. Em vez das narinas típicas na ponta do focinho, ela possui um conjunto de raios nasais rosa, semelhantes a flores. Esta criatura cria tocas e túneis perto de corpos d'água de onde caça moscas, insetos e peixes. Esses animais são mais ativos na primavera e no início do verão

Geralmente não é um problema para ratos, mas sabe-se que toupeiras-nariz-de-estrela cavam túneis em tocas de ratos para saquear fazendas de besouros e minhocas.

Natureza da Toupeira-Nariz-de-Estrela 6

Escavador, Nadador, Nariz Sensível, Comedor de Insetos

Armas da Toupeira-Nariz-de-Estrela

Garras Escavadoras - +1s para Ataque bem-sucedido

Sapo

Sapos são primos dos sapos. Eles têm aproximadamente o mesmo tamanho do sapo comum, mas vivem em terra, não na água. Eles também são mais feios, cobertos por carne seca e verrucosa.

Natureza do Sapo 4

Caça de Insetos, Camuflagem, Salto

Armas do Sapo

Secreções Malignas - + 1D para Defender, Fintar e Manobrar

Urubu-de-cabeça-vermelha

Durante o verão, nos locais de carcaças de veados e alces, pode-se encontrar urubus-de-cabeça-vermelha bisbilhotando os restos mortais. Essas aves grandes têm cabeças distintas de carne vermelha, narinas grandes e bicos em forma de gancho. Eles são carniceiros e não são uma ameaça para os ratos em geral, mas são frequentemente vistos como um mau presságio. A presença de um urubu-de-cabeça-vermelha significa que lobos ou carcajus logo os seguirão.

Natureza do Urubu-de-cabeça-vermelha 7

Voador, Olfato Aguçado, Comedor de Carniça

Tartaruga

A tartaruga mais comumente encontrada nas lagoas e riachos dos Territórios é a tartaruga-pintada. Essas tartarugas pequenas e esguias são conhecidas pelas listras amarelas que percorrem seu focinho, pescoço, pernas e cauda.

As tartarugas comem peixes, lagostins, caracóis, girinos e insetos. Elas são ativas na primavera e no verão. Quando o tempo esfria, elas descansam no fundo dos lagos ou se enterram na lama.

Natureza da Tartaruga 5

Nadando, Escondendo-se, Tartarugando

Armas da Tartaruga

Casco de Tartaruga - + 3D para se Defender.

Porco-assobiador

Os porcos-assobiadores, ou marmotas, como também são conhecidos, são uma raça enorme de esquilo terrestre. Eles são herbívoros e geralmente não têm contato com ratos - eles não competem nem entram em conflito

No entanto, os porcos-assobiadores representam um problema para os camundongos em geral. Eles são escavadores dedicados, cavando túneis de até 9 metros para apenas uma toca. Por si só, isso não é um problema. Mas os porcos-assobiadores são pacíficos e não agressivos, e suas tocas são frequentemente capturadas por criaturas mais agressivas, como doninhas, guaxinins e raposas. Nesse caso, o porco-assobiador é morto ou afugentado e, de repente, os camundongos têm uma toca labiríntica cheia de predadores agressivos sob seus pés.

Esse cenário representa um problema para a Guarda. Eles deixam o animal em paz e esperam pelo melhor? Ou tentam afastá-lo e selar os túneis eles mesmos?

Os porcos-assobiadores hibernam no inverno. Eles recebem esse nome devido ao assobio característico que emitem quando estão em perigo.

Natureza do Porco-assobiador 5
Túneis, Escavação, Escavação, Forrageamento

Lobo

Os lobos são os predadores supremos. Uma matilha dessas belas e selvagens criaturas pode derrubar qualquer outra criatura nos Territórios, até mesmo ursos e alces.

Na maioria das vezes, os lobos deixam os ratos em paz. Há refeições maiores e mais ricas para caçar fora dos Territórios. Inevitavelmente, porém, uma matilha local de lobos passará por momentos difíceis e sofrerá com um ano magro. Nesse ponto, os lobos recorrem a quase tudo que se move para se sustentar. Devorar ratos certamente não é algo abaixo deles!

Maiores que coiotes e raposas, os lobos caçam em matilhas. Isso lhes permite abater presas ainda maiores: alces e veados. Eles são, de fato, caçadores incomparáveis. Pacientes, habilidosos e astutos, vê-los caçar é testemunhar um ato de terrível beleza.

Os lobos são ativos o ano todo, mas como a matilha precisa de bastante comida para se sustentar, raramente permanecem no mesmo lugar por muito tempo.

Os lobos caçam em matilhas de três a sete. No jogo, a matilha agirá como uma equipe. Eles ajudarão uns aos outros.

Natureza do Lobo 10
Predador, Carniceiro, Uivante, Brincando

Armas do Lobo

Mandíbulas Estalantes - como lança e como espada. Pernas Saltitantes - +1D para Manobrar.

Carcaju

Os carcajus são predadores agressivos. Eles têm formato semelhante ao dos texugos, mas são maiores e têm pernas mais longas. Preferem caçar e matar esquilos, lebres, porcos-assobiadores, gambás, raposas, porcos-espinhos e até veados. Nesse sentido, podem ser amigos dos ratos, afugentando outros animais problemáticos. Mas um carcaju não abrirá mão de um saboroso lanche de rato se um passar por perto.

Os carcajus são ativos o ano todo, preferindo os meses frios e com neve aos quentes de verão.

Natureza do Carcaju 9
Destemido, Predador, Mais Forte do que Parece, Escalador

Armas do Carcaju

Garras Retráteis - como lança. Mandíbulas Dilacerantes - +1 s para um Ataque bem-sucedido

Pica-pau

Pica-paus não representam ameaça aos ratos. Na verdade, eles geralmente são benéficos. Eles comem todos os tipos de insetos destrutivos e perigosos. Infelizmente, eles também são um incômodo. Se um pica-pau nidificar na mesma árvore de um assentamento de ratos, os moradores serão atingidos por suas bicadas e marteladas incessantes.

A Guarda é frequentemente chamada para se livrar do pássaro porque ninguém na cidade consegue se concentrar em toda a algazarra!

Natureza do Pica-Pau 5

Voar, Bicar, Comedor de Insetos

Armas do Pica-Pau

Bico Endurecido + 1D para Atacar.

COMUNICAÇÃO E CULTURA

A maioria dos animais não tem cultura própria. Os ratos da Guarda dos Ratos são especiais. Outros animais existem como animais. Os ratos podem se comunicar com eles, mas cada animal fala sua própria "língua estrangeira". Quanto mais próximo do reino dos ratos o animal estiver, mais fácil será entender essa língua

Doninhas, assim como camundongos, têm fala e cultura. Elas são o espelho escuro no qual os camundongos se refletem--os camundongos são pacíficos e desejam sobreviver, as doninhas são vorazes e desejam conquistar e escravizar.

Conhecimento Animal

Os animais são estudados pelo loremice para descobrir seus hábitos, instintos, personalidades e como se comunicam.

Se um rato de guarda deseja saber algo sobre ou se comunicar com um desses animais, ele deve fazer um teste de Loremouse. Consulte o capítulo Habilidades e Perícias para a descrição da perícia Loremouse

ORDEM NATURAL

Os ratos podem ser inteligentes e capazes de usar ferramentas para resolver problemas, mas há uma ordem natural de vida nos Territórios que eles devem obedecer. Comparado a uma raposa ou uma coruja, um rato ainda é um rato - e um rato é uma presa.

A tabela da Ordem Natural ilustra quais animais podem caçar uns aos outros. Os animais podem matar um animal que esteja um nivel acima, igual ou abaixo deles na escala.

Os ratos, por exemplo, podem matar uma doninha, um morcego, uma pequena cobra e insetos.

Animais que estão dois ou mais niveis acima de você na escala não podem ser mortos por suas mãos - não usando Guerreiro ou Caçador.

Animais que estão dois niveis acima (ou Jess) podem ser capturados, feridos ou fugir usando Guerreiro ou Caçador.

Animais que estão mais de dois niveis acima na escala só podem fugir. Eles não podem ser capturados ou feridos usando Guerreiro ou Caçador.

Militarista e Cientista

Em circunstâncias especiais, as perícias Militarista e Cientista podem ser usadas para matar, ferir ou capturar animais maiores.

Guerra com Animais

Generais e comandantes podem unir seus soldados e atacar em massa na esperança de afugentar ou matar predadores.

A perícia Militarista pode ser usada para se envolver em um conflito e matar um animal que esteja dois ou mais degraus acima dos ratos na escala da Ordem Natural.

Este conflito requer um exército que deve ser reunido de alguma forma durante o jogo. O exército deve ter tamanho suficiente para corresponder ao animal alvo. Dois degraus acima - castores, etc. - requer uma força de pelo menos 20 ratos armados. Três degraus acima na escala - raposa, etc. - requer uma força de pelo menos 100 ratos. Quatro degraus acima na escala - coiote, etc. - requer 200 ratos armados. Cinco degraus acima - lobos, etc. - requer 2.000 ratos. Uma guerra com um animal seis degraus acima na escala da Ordem Natural - ursos e alces - requer 20.000 ratos

Obviamente, é difícil mobilizar tantos ratos para fazer qualquer coisa, quanto mais lutar uma guerra para matar um urso furioso. Reunir um exército de qualquer tamanho deveria ser o foco de muitos conflitos interessantes

Cego pela Ciência!

A perícia Cientista pode ser usada para capturar ou ferir animais que estejam dois ou mais degraus acima dos ratos na escala de Ordem Natural. Este processo difere do ângulo Militarista, pois não se trata de números. Trata-se de engenhosidade e suprimentos.

Para construir uma armadilha para alces melhor, o rato Cientista ou um de seus compatriotas deve passar em um teste de Recursos com um obstáculo igual à Natureza do animal alvo. Isso representa o custo de todos os suprimentos para construir a armadilha para o animal.

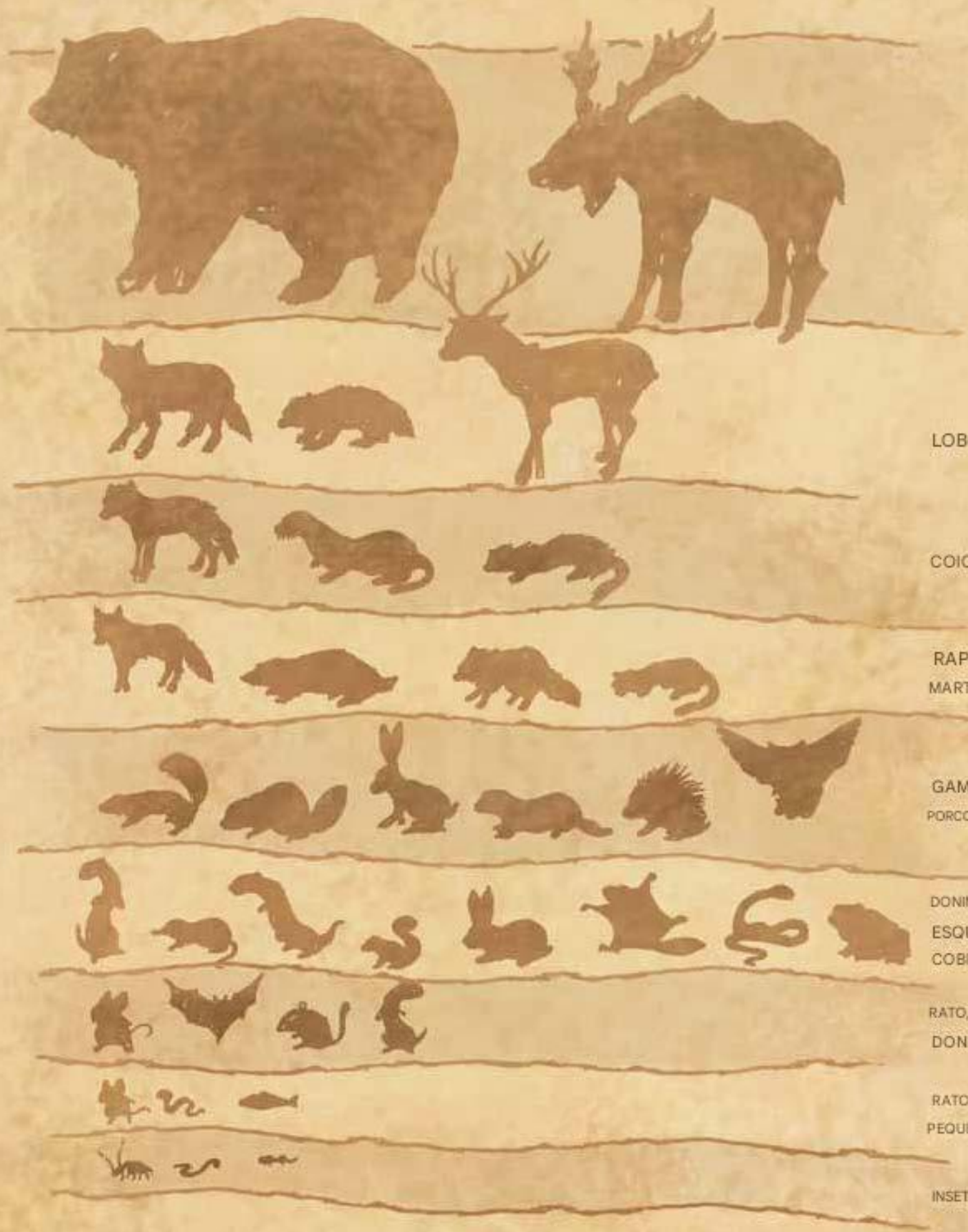
Se o teste de Recursos for bem-sucedido, o rato Cientista deve se envolver em um conflito especial com o animal. O rato cientista pode escolher seu objetivo, enquanto o Mestre escolhe um objetivo apropriado para o animal. Cientista é usado para Ataque e Manobra. Outra perícia de ofício ou comércio apropriada para o tipo de armadilha gigante que o rato cientista está construindo pode ser usada para Defesa, e Finta-Ferreiro, Carpinteiro ou Rato do Conhecimento podem ser usados dependendo da situação

O animal testa a Natureza e a adiciona à Natureza para sua disposição. Ele testa a Natureza para todas as ações no conflito ciência versus Natureza!

Escala de Ordem Natural

A escala de ordem natural é a seguinte: o mais baixo na escala primeiro, o mais alto por último.

- Inseto, Cobra Bebê, Girino
- Camundongo Jovem, Cobra Pequena, Peixe Pequeno
- Camundongo, Morcego, Esquilo, Doninha Jovem
- Toupeira-nariz-de-estrela, Doninha, Vison, Coelho, Esquilo-voador, Esquilo-terrestre, Cobra, Rã-touro
- Castor, Lebre, Gambá, Porco-espinho, Coruja, Porco-assobiador
- Raposa, Texugo, Guaxinim, Marta
- Coiote, Lontra, Zibelina
- Lobo, Carcaju, Veado
- Urso-negro, Alce



URSO NEGRO, ALCE

LOBO. CARCAÇU, VEADO

COIOTE, LONTRA, AZUL

RAPOSA. TEXUGO. GUAXINIM.
MARTA

GAMBÁ, CASTOR. LEBRE.
PORCO-ASSOBIADOR, PORCO-ESPINHO, CORUJA

DONINHA, TOUPEIRA NARIZ-DE-ESTRELA. VISON,
ESQUILO, COELHO. ESQUILO-VOADOR,
COBRA, RÃ-TOURO

RATO, MORCEGO, ESQUILO.
DONINHA

RATO JOVEM, COBRA PEQUENA. PEIXE
PEQUENO.

INSETO, FILHOTE DE COBRA, GIRINO

HABILIDADES E PERÍCIAS

O tempo passa. Para sempre será o seu ciclo.
Inflexivelmente para a frente, apesar dos planos de qualquer rato.
"Todo pelo se torna cinza" é a verdade imparável.
Uma que raramente é observada enquanto ainda se é jovem.
Colecione tudo o que puder ao longo da rota da vida:
Amigos, mentores, amores e verdades dignas de serem buscadas.
Eles não oferecem garantia de permanecer se não forem encontrados uma vez.
A morte pode vir rapidamente e sem retorno de sua costa.

- "Um Elogio de um Rato para a Vida por Robin, o Escriba

Este capitulo analisa habilidades e pericias de maneira aprofundada. Regras para avançar, aprender novas habilidades e superar obstáculos são fornecidas. Natureza, Vontade, Saúde, Recursos e Circulos são detalhados. O capítulo termina com uma extensa lista de habilidades

AVANÇO

Habilidades e pericias podem melhorar ao longo do jogo. Na ficha de personagem, cada pericia e habilidade tem uma série de bolhas à direita. Uma linha é listada como P, a outra é listada como F. Isso significa Aprovado e Reprovado.

Você não precisa jogar com essas regras, mas recomendamos. Elas tornam o jogo um pouco mais tático. Gostamos de jogos táticos.

Uma habilidade ou pericia avança quando você passa em um número de testes igual à sua classificação atual e falha em um número de testes igual a um a menos que sua classificação.

Minha pericia de Carpinteiro é 3. Preciso registrar três testes aprovados e dois testes reprovados - cinco testes no total.

Habilidades e pericias de classificação 0 e 1 exigem apenas um teste aprovado para avançar.

Se eu tiver um Guerreiro 1, preciso passar em um teste para avançá-lo para o Guerreiro 2. É mais difícil do que parece

Quando você atende aos requisitos, a habilidade ou pericia aumenta de seu nivel atual para o próximo mais alto – de 1 para 2, 3 para 4 ou o que for apropriado. O avanço acontece assim que os requisitos do teste são cumpridos – após uma jogada contra um obstáculo, após um teste em um conflito ou após obter um teste de prática.

Depois que eu registro o último teste que preciso para avançar, minha classificação de pericia aumenta em um. Isso acontece imediatamente no jogo, no meio de uma luta, devido à prática ou a qualquer momento!

Avançando em Natureza Tributada

A Natureza avança usando os requisitos para sua classificação máxima atual, não sua classificação tributada atual.

> Se minha Natureza for 5, mas tributada para 3, preciso de cinco testes aprovados e quatro testes reprovados para avançar.

Se você avançar em Natureza quando ela estiver tributada, avance a classificação máxima e a classificação atual em um cada.

> Se minha Natureza for 5, mas tributada para 3, e eu avançar a habilidade, minhas classificações se tornarão Natureza 6 máxima e Natureza 4 atual.

Sem Conversão de Testes

Testes não podem ser convertidos de aprovado para reprovado ou vice-versa. Se você tiver 10 testes aprovados e 1 teste reprovado, ainda precisará preencher o requisito de reprovação. Você precisa exigir mais do seu personagem e tentar atos mais difíceis e ousados!

Limpando a Ficha

Depois que a habilidade ou perícia avançar, todos os testes extras são descartados. Assim que os requisitos para avançar forem atendidos, você recomeça com uma ficha de reprovação

Se a classificação máxima de uma habilidade ou perícia for reduzida devido a esgotamento, lesão ou doença, seus testes de avanço para a classificação atual serão apagados.

Conflitos: Ganhe um teste por habilidade ou perícia

Ocasionalmente, no jogo, temos situações em que um jogador testa a mesma habilidade repetidamente - conflitos, por exemplo. Sempre que uma habilidade é testada várias vezes para determinar o resultado, apenas um teste é obtido para o avanço. A diretriz é: um teste de avanço por cena por perícia.

Registre o primeiro teste que você obtiver. Esse é o que conta para este conflito. Não se preocupe em anotar o restante dos seus testes

Há uma exceção à regra de "anotar o primeiro teste": se você precisar apenas de mais um teste de um tipo específico para avançar, pode adiar a anotação do seu teste durante um conflito para ver se obtém a aprovação ou reprovação necessária para avançar.

Lieam precisa de uma reprovação no teste para avançar em sua perícia de Guerreiro. Ele está em um conflito e faz vários testes contra sua perícia. Seu jogador não precisa anotar o primeiro teste para avançar, a menos que seja uma falha. Se ele falhar durante o conflito, a perícia de Lieam avança e ele não registra mais testes.

Teste de Disposição

O teste de disposição não conta para o avanço, pois não há sucesso ou falha.

Empates e Avanço

Um resultado de nível não conta como avanço. Não há aprovação ou reprovação, portanto, não há avanço. Se você quiser ganhar um teste para avançar para essa perícia ou habilidade, você deve desempatar com uma característica ou um ponto de destino. Se você fizer um teste de desempate, você ganha um teste para a habilidade ou perícia que desempatou

Se eu desempatar com uma característica, aprendo um teste reprovado para a perícia que testei. Se eu gastar um ponto de destino e rolar novamente um 6 e desempatar a meu favor, ganho um teste aprovado para a perícia que testei. Se eu usar uma jogada de desempate, não ganho um teste para a habilidade ou perícia que empatou. Ganho um teste para a habilidade ou perícia que usei para desempatar.

Testes de Obstáculo 0

Testes de Obstáculo 0 – em testes dependentes em conflitos - contam como bem-sucedidos, desde que um sucesso seja obtido. Se nenhum sucesso for obtido, o teste conta como uma falha.

APRENDENDO UMA NOVA HABILIDADE

Seus personagens podem aprender novas habilidades no decorrer do jogo. Na verdade, qualquer personagem pode tentar testar qualquer perícia que não tenha usando a regra Sorte de Principiante descrita no capítulo Resolução

Depois de usar a Sorte de Iniciante, anote a perícia que você tentou usar na sua lista de perícias. Não coloque uma classificação ao lado dela, marque um X. Marque uma das bolhas de Aprovado - não importa se você passou ou falhou naquele teste específico. Você precisa manter um registro de quantas vezes tentou usar essa perícia, então preencha uma bolha adicional cada vez que tentar usá-la.

Meu personagem não tem a perícia Insetista. Durante a patrulha, encontramos um ninho de besouro. Tento domar um dos besouros selvagens. Testo minha vontade, mas rolo metade dos dados devido à regra da Sorte de Iniciante. Se eu quiser aprender Insetista, anoto a perícia na minha ficha de personagem. Coloco um X para

a classificação e registrar um teste. Passar ou falhar não importa ao aprender novas habilidades, apenas o número de testes.

Depois de tentar usar essa habilidade um número de vezes igual ao seu nivel máximo de Natureza atual, você abre a habilidade com um nivel 2. Apague o nivel X e todas as marcas de verificação para aprendê-la. Escreva 2 como a classificação. Agora você pode testar a habilidade normalmente.

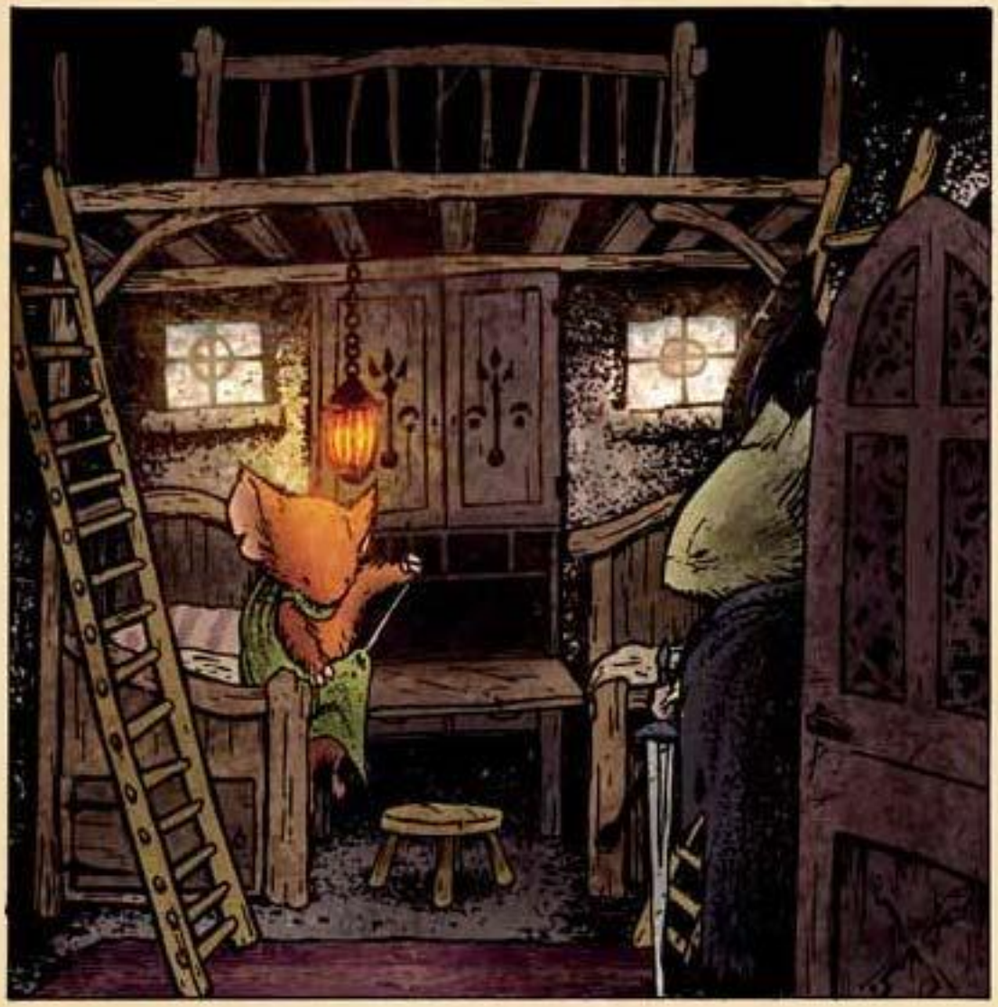
Em outras palavras, se minha Natureza for 5, preciso tentar a habilidade cinco vezes usando Sorte de Iniciante. Depois disso, inicio Insetista com nivel 2.

Se você estiver usando Sorte de Iniciante, não marque o teste para avançar Vontade ou Saúde.

24 Pericias

Sua ficha de personagem tem espaço para 24 pericias e sabedorias. Isso também representa o número máximo de pericias e sabedorias que seu personagem pode aprender. Você não pode ter mais de 24 no total. Isso inclui habilidades sendo aprendidas também!

Se você atingir seu máximo e quiser aprender uma nova habilidade, você pode apagar qualquer habilidade ou conhecimento que não queira mais. Ele será esquecido permanentemente pelo seu personagem. Substitua-o pela habilidade que você está aprendendo, conforme as instruções acima



FATORANDO OBSTÁCULOS

O número atribuído ao seu obstáculo indica o quão difícil ele é de superar. Os obstáculos podem variar de 1 a 10. A maioria varia de 1 a 6. A faixa de dificuldade para habilidades e perícias é descrita abaixo.

Faixa de Dificuldade

Aqui está uma visão geral de como a escala de obstáculos funciona:

- Situações de Ob 1 são facilmente superadas por um único rato de guarda.
- Situações de Ob 2 representam a maior parte do trabalho do Guarda. Qualquer rato deve ser capaz de fazer isso sozinho, mas há um pequeno risco envolvido.
- Situações de Ob 3 são desafiadoras. Você pode precisar de ajuda para superar esse problema. Você encontrará muitas situações como essas durante seu tempo no serviço.
- Situações de Ob 4 são absolutamente difíceis e exigem trabalho em equipe, se não um golpe de sorte.
- Situações de Ob 5 são muito difíceis. Superá-las requer trabalho em equipe dedicado ou uma combinação de Natureza e habilidade.
- Os obstáculos podem ser 6 ou superiores, mas são para circunstâncias extremas e raramente ocorrerão

Fatores de Habilidade

A classificação exata de um obstáculo depende da situação. As descrições das habilidades contêm um título chamado Fatores. Cada título de Fatores tem uma série de itens ou possibilidades listadas abaixo dele. Estes são divididos em categorias e os itens em cada categoria são listados em ordem de dificuldade.

Quando uma habilidade é solicitada para um teste, o Mestre deve consultar a descrição para determinar a classificação do obstáculo. Ele escolhe quais categorias são aplicáveis à situação. Escolha um fator de cada categoria apropriada.

Conte onde cada fator se encaixa em sua lista, da esquerda para a direita. O primeiro item da lista vale 1, o segundo vale 2, o terceiro vale 3 e assim por diante.

Some o valor de cada fator de cada categoria aplicável. Esse é o seu obstáculo para o teste!

Os fatores para a habilidade Administrador são:

Tipo: Relatório, orçamento, lei, ordens de racionamento Amplitude: Rato, patrulha, posto avançado, negócio, bairro, cidade, vila

Se um Administrador quisesse escrever um relatório (1) sobre um único rato (1), seria a soma desses dois fatores (obstáculo 2). Se ele quisesse escrever um orçamento (2) para um posto avançado (3), seria (obstáculo s).

Fatores de Tempo, Clima e Noite

Há um punhado de fatores que não estão incluídos em cada perícia: tempo, clima e noite. Normalmente, esses fatores não são importantes para um teste. No entanto, se surgir uma situação em que um desses fatores esteja dificultando o trabalho do rato de guarda, você pode levá-los em consideração. Cada um adiciona um obstáculo ao teste.

Improvisando

Você provavelmente encontrará usos para cada perícia que não estão incluídos nos fatores de exemplo. Você precisará ser capaz de julgar os obstáculos por si mesmo. Use os exemplos existentes como um guia. Tente encontrar onde essa nova situação se encaixa nessa escala.

NATUREZA

Natureza representa as qualidades e tendências naturais do rato. Representa o que ele nasceu para fazer, o que o ajuda a sobreviver no mundo selvagem e cruel.

A habilidade Natureza é única entre todas as outras habilidades. Embora tenha uma classificação como outras habilidades e perícias, ela é marcada pelo animal ao qual pertence e inclui três ou quatro aspectos ou descrições. Para personagens Rato Guarda, é Natureza (Rato).

Para ratos, existem quatro aspectos em sua Natureza: Escapar, Escalar, Esconder-se e Forragear. Esses aspectos descrevem as situações em que você pode usar sua Natureza sem penalidade. Se você usar sua Natureza em situações fora de escapar, escalar, esconder-se e forragear, corre o risco de perder um pouco dela.

Quanto maior o seu nível de Natureza, mais parecido com um rato você é. Quanto menor o seu nível, mais "humano" você é.

Agindo com Sua Natureza

Quando a ação no jogo envolve escapar, escalar, esconder-se ou forragear, você pode rolar sua Natureza em vez de uma perícia sem custo. É muito útil!

Natureza não pode ser usada para substituir sabedoria

Agindo Contra Sua Natureza

Um rato pode usar sua Natureza como uma reserva de força para ajudá-lo a superar obstáculos difíceis.

Se seu personagem estiver em uma situação que vai contra sua Natureza – lutando, pesquisando, argumentando, etc. – e não tiver a perícia adequada, ele pode fazer o teste usando seu nível de Natureza atual.

Isso não é Sorte de Principiante. O jogador pode rolar seu nível de Natureza atual completo, não a metade.

No entanto, se você estiver testando para superar um obstáculo que está fora de sua Natureza, seu nível de habilidade pode ser taxado.

Taxando a Natureza

Se a Natureza for usada em uma situação fora de escapar, se esconder, escalar e forragear e o teste falhar, o nível é reduzido pela margem de falha. Chamamos isso de taxação.

Quando sua Natureza for taxada, anote seu nível de Natureza atual em uma barra ao lado do seu nível de Natureza original em sua ficha de personagem. Quaisquer testes adicionais envolvendo sua Natureza usam o número reduzido. A Natureza pode ser restaurada de volta ao seu nível original. Veja o próximo título, Recuperando a Natureza.

Recuperando a Natureza

A Natureza pode ser recuperada de três maneiras: durante a sessão de inverno, entregando um prólogo ou retornando de uma ausência.

Durante a sessão de inverno, a Natureza de cada personagem é restaurada ao seu máximo atual.

Se um jogador entregar um prólogo, ele pode recuperar um ponto de sua Natureza taxada.

Se um jogador estava ausente do jogo e retorna, ele pode optar por recuperar um ponto de sua Natureza taxada.

Consulte A Missão para obter detalhes sobre o prólogo e o retorno ao jogo.

Esgotando a Natureza

Se sua Natureza for taxada, em vez de esperar para se recuperar, você pode optar por reduzir seu nível máximo atual. Quando você reduz seu nível atual em um, restaura um ponto de taxa.

Se sua Natureza for taxada em dois - de 5 para 3 - você pode reduzir seu nível original para 4. Você reduz esse ponto e também recupera um ponto de taxa. Seu nível atual aumenta de 3 para 4. Agora você está no seu novo máximo de 4.

Você pode esgotar sua Natureza dessa maneira a qualquer momento, mesmo que seja logo antes de um teste

Há alguns motivos para reduzir sua Natureza. Leia os títulos Natureza 0, Natureza 7 neste capítulo

Aproveitando sua Natureza

Você pode aproveitar a Natureza do seu personagem para realizar um ato heroico. Ao gastar um ponto de persona, você pode adicionar seu nível de habilidade de Natureza ao seu teste de habilidade ou perícia (exceto Recursos ou Círculos).

Os pontos de persona são descritos na seção Recompensas do capítulo Guarda do Rato e no capítulo É Por Isso Que Lutamos.

Se o teste estiver dentro da Natureza dele e for bem-sucedido, não há imposto.

Se o teste for contra a Natureza dele e for bem-sucedido, a Natureza é taxada em um.

Por exemplo, você está lutando contra uma cobra. Está na sua Natureza fugir. Certamente não está na sua Natureza mergulhar na boca da cobra e esfaqueá-la no cérebro.

Se o teste falhar, seja a favor ou contra a Natureza, a Natureza é taxada pela margem de falha.

Se um teste estiver fora da Natureza do personagem, mesmo que ele seja bem-sucedido, ele deduz um de seu nível de Natureza. Se ele falhar, ele deduz a margem de falha. Ele perderá pelo menos um ponto.

Aproveitando a Natureza

Se você estiver agindo de acordo com sua Natureza, você pode testar sua habilidade de Natureza (mesmo se tiver uma perícia relevante) e usar um ponto de persona para adicionar seu nível de Natureza além desse teste. Essencialmente, você está dobrando sua Natureza. Ratos fugitivos são difíceis de capturar!

No entanto, se você falhar neste teste, sua Natureza será taxada de acordo com a regra em Aplicando Sua Natureza.

Natureza 0, Natureza 7

Você nunca quer que a Natureza do seu personagem suba muito ou caia muito. É importante encontrar um equilíbrio.

Se a Natureza cair para 0 devido ao imposto, o Rato é fortemente afetado. Ele se torna diferente de outros ratos. Talvez ele seja muito pensativo ou muito fixado em seus ideais. Seja lá o que tenha acontecido, ele se tornou distintamente diferente de um rato.

Natureza Taxada para 0

Se seu nível de Natureza atual cair para 0 devido ao imposto, uma das características do personagem é imediatamente alterada para uma característica como Pária, Estranho, Desbotado ou algo apropriado para o teste que o sobrecarregou. O grupo deve inventar algo na hora!

No nosso grupo, Dro estava interpretando seu personagem Quentin e testou a Natureza durante um teste de Cientista. Ele estava tentando fabricar almíscar de doninha. Decidimos dar a ele a característica Cheiro de Almíscar. Ele cheira como uma doninha. Às vezes, isso é útil!

Após ganhar a característica, reduza seu nível máximo de Natureza em um e apague seu imposto. Você não pode ter uma Natureza 0 em jogo - você apenas perde um ponto do seu nível máximo de Natureza.

Se você tivesse uma Natureza 5 reduzida para 0 pelo imposto, você pegaria sua característica, talvez Cheiro de Almiscar - - reduza seu nível de Natureza de 5 para 4 e remova seu imposto. Agora você pode rolar quatro dados para a habilidade até que ela avance ou seja tributada novamente.

Nível Máximo de Natureza 0

Se seu nível máximo de Natureza cair para 0 - por exemplo, se você tiver um máximo de 1 e for tributado - você está em apuros! Seu personagem fica um pouco louco. Ele começa a ver o mundo de forma diferente e não quer mais estar na Guarda. No final desta missão, seu personagem deve se aposentar pelo menos até a próxima primavera. Você pode jogar com outro personagem até lá

Isso foi o que aconteceu com Celanawe antes de conhecermos Kim na série Outono de 1152. Ele passou sua Natureza sendo um kero para a Guarda e eventualmente se cansou. Ele se aposentou até encontrar Saxon e Kenzie, e eles lhe disseram que o ajudariam a recuperar seu machado roubado.

Natureza 7

Se Natureza avançar para 7 e permanecer nesse nível no final da sua sessão atual, o personagem se tornou muito parecido com um rato. Ele é muito acomodado e cauteloso para aventuras. Para representar isso, uma de suas características é alterada para algo como Acomodado, Pelo Velho ou Arisco. O Mestre pode escolher a característica a ser alterada.

Fatores de Forrageamento da Natureza

Um rato forrageador pode encontrar sustento para si mesmo, não importa onde esteja na natureza. Ele também pode coletar pedaços e materiais úteis.

Comida: Próprio, rato adicional, patrulha

Coisas: Natural, mas útil (para Caçador, Sobrevivencialista), natural, mas rara (para ajudar na construção de algo), feito por rato ou medicinal

Terreno ou local: floresta e campos, solo rochoso e pântanos, terreno aberto e rios

Condições extremas: Inundação, seca (use este conjunto de fatores somente se eles estiverem ativos no seu jogo)

Para testes em que a Natureza atua como um substituto para uma perícia, consulte a perícia que está sendo substituída e use os fatores descritos nela

VONTADE

Vontade é uma habilidade que representa o quão mentalmente resiliente e adaptável seu camundongo é. Essa habilidade é classificada de 1 a 6.

Ela é testada quando você está tentando resistir a ser convencido de algo. Vontade também é usada para superar os desafios mentais da vida na estrada, como raiva e doença.

Além disso, é usada para desempatar em testes que exigem força mental ou discernimento. Consulte o capítulo Resolução para as regras sobre desempates e desempates.

Obstáculos de Vontade

Vontade é testada para se recuperar de Raiva (Ob 2) e Doença (Ob 4). Pode ser usada em testes versus para resistir aos efeitos da perícia Persuasão,

Orador ou Enganador. Nesse caso, você pode testar sua Vontade para dizer não. Você não precisa de uma perícia para fazer isso

> Kenzie, o líder da patrulha, determina que a patrulha irá secretamente para Barkstone. Saxon quer entrar na cidade diretamente. Ele quer convencer Kenzie a usar seu plano. Kenzie resiste às tentativas de Saxofone de convencê-lo com todos os seus dados de vontade. Ele não precisa convencer Saxon de nada - Ké emitiu uma ordem como líder da patrulha. Saxon é quem precisa convencer.

Outros obstáculos de Vontade são derivados do uso da habilidade em testes de Sorte de Iniciante para os seguintes: Administrador, Apicultor, Arquivista, Padeiro, Cartógrafo, Cozinheiro, Enganador, Pechinchador, Curandeiro, Insetista, Instrutor, Rato do Conhecimento, Militarista, Orador, Desbravador, Persuasor, Cientista, Vigilante do Tempo e Tecelão.

SAÚDE

A saúde representa a força física e o bem-estar do seu rato. Camundongos mais jovens tendem a ser mais saudáveis do que os mais velhos. A habilidade é classificada de 1 a 6

É mais frequentemente testado ao tentar resistir aos desafios físicos da vida na estrada - fadiga e lesões. A saúde pode ser usada para qualquer condição física

teste que não se enquadra em Natureza ou em uma perícia - correr por uma longa distância para entregar uma mensagem, por exemplo.

Também é usado para desempatar em testes que exigem esforço físico. Consulte o capítulo Resolução para as regras sobre como desempatar e desempatá-los.

Obstáculos de Saúde

A Saúde é testada para se recuperar de Cansaço (Ob 3) e de Ferimento (Ob 4). Você também pode usar Saúde em testes versus que envolvam força física bruta ou resistência. A maioria dessas situações será abordada em Natureza ou em uma perícia, mas de vez em quando você pode ser chamado para levantar algo pesado. Use Saúde para isso.

Como Mestre, eu poderia convocar os camundongos de guarda para testar suas habilidades de Saúde para atravessar com segurança um riacho de fluxo rápido.

Saúde também pode ser convocada para testes de Sorte de Iniciante quando você não tiver perícias como: Armeiro, Barqueiro, Cervejeiro, Carpinteiro, Guerreiro, Vidraceiro, Colhedor, Caçador, Trabalhador, Moleiro, Oleiro, Batedor, Ferreiro, Pedreiro e Sobrevivencialista.

RECURSOS

A habilidade Recursos representa quais recursos materiais seu personagem pode reunir. Pode ser desenvoltura ou riqueza. Você decide. De qualquer forma, sua classificação em Recursos permite que você obtenha coisas para seu personagem.

As classificações de Recursos variam de 1 a 10.

Vantagem da Cidade Natal

Você ganha uma vantagem de +1D ao usar seus Recursos em sua cidade natal.

Obstáculos Comuns de Recursos

Teste Recursos para encontrar ou comprar coisas. Seu personagem pode adquirir comida, Jodging, uma arma ou equipamento extra

Recursos são usados em testes independentes, não em testes comparativos.

Esta lista abrange alguns itens comumente solicitados. Eles são "precificados" de acordo com os fatores na próxima seção, Fatores de Recursos.

Uma boa refeição ou algumas bebidas, Ob 1. Alojamento tranquilo para a noite, Ob 2. Um carvalho, Ob 2. Uma bugiganga, Ob 2. Um belo presente, Ob 3. Ferramentas, Ob 3. Um instrumento musical, Ob 4. Itens sofisticados ou caros como seda ou joias, Ob 5.

Uma arma pequena ou simples como uma funda ou uma faca, Ob 3. Armadura leve, Ob 3. Uma arma cara como uma espada ou arco, Ob 4. Armadura pesada, Ob 4.

Matérias-primas como sementes, grãos, lã ou fibra, Ob 1. Matérias-primas como couro, cera, madeira ou argila, Ob 2. Matérias-primas como metal ou mel, Ob 3.

Um pequeno negócio, Ob 6. Um lugar seguro para se aposentar, Ob 6.

Fatores de Recursos

Se o que você está procurando não estiver na lista de obstáculos comuns de Recursos, escolha entre os seguintes fatores para criar um obstáculo para o teste.

Semelhança: Comum, incomum, raro

Qualidade: Barato, bem-feito ou complicado, luxuoso

Quantidade: Mais de um, muito

Apelo Visual: Simples, bonito, belo

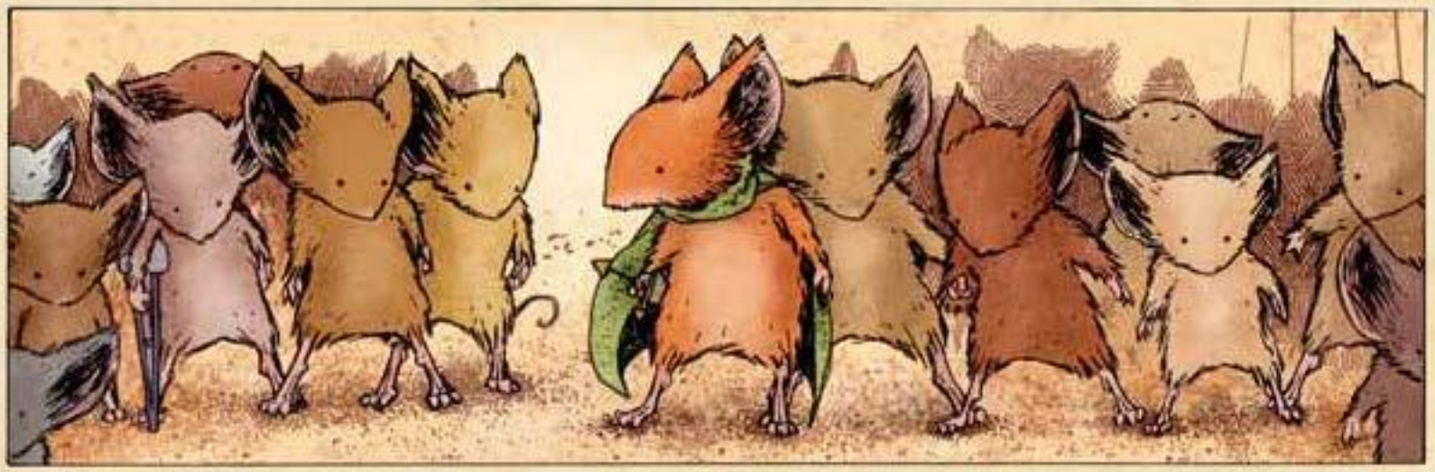
Se seu personagem estivesse em Barkstone e quisesse comprar uma carroça, o Mestre poderia definir o obstáculo com os seguintes fatores: comum e bem-feito. Isso seria 1 para comum e 2 para bem-feito - Ob 3. O apelo visual e a quantidade não são fatores para esta rolagem específica; você está comprando apenas um item e esses itens geralmente parecem todos iguais, como uma carroça de madeira!

Esgotando Recursos

Se um teste de Recursos for reprovado, o Mestre pode usar a condição padrão ou as regras de distorção para falha ou pode usar uma condição especial para Recursos chamada esgotamento

Se o Mestre desejar, quando um jogador falha em um teste de Recursos, em vez de deixar o personagem com Fome, Raiva ou Cansado, ele pode esgotar os Recursos do personagem em 1. De acordo com as regras de condição padrão, o jogador obtém o que procurava, além de ter seus Recursos esgotados. Nenhuma outra condição ou reviravolta é aplicada se os Recursos estiverem esgotados.

Após o esgotamento, os Recursos podem ser avançados normalmente



Recursos

Se os Recursos forem esgotados a zero, o personagem não poderá fazer testes de Recursos, a menos que receba ajuda de outro personagem. A menos que receba ajuda, ele não poderá usar pontos de persona para aumentar a habilidade 0. Se ele passar em um teste de Recursos com a habilidade em nível 0, seus Recursos avançam para 1.

CÍRCULOS

A habilidade Círculos determina o quão bem conectado seu personagem é. Use Círculos para trazer outros personagens do passado do seu rato de guarda para o jogo. É uma habilidade especial para o jogador que permite que ele tente encontrar aliados.

Fazendo trabalho braçal em Barkstone, procurando por membros de uma conspiração, o jogador de Lian diz: "Quero testar meus Círculos para rastrear um rato que está envolvido na trama."

Os Círculos podem ser classificados de 1 a 10.

Testando Círculos

Ao testar Círculos, descreva quem você está procurando. Qual é o trabalho do personagem? Qual é a atitude dele? Role sua classificação de Círdes mais sua vantagem de cidade natal e o bônus de contato amigável, se aplicável.

O Mestre diz: "Ok, seja um pouco mais específico. Que tipo de rato você está procurando?"

O jogador de Lieam responde: "Acho que alguém que esteja envolvido com a conspiração e saiba qual será o próximo passo. Não precisa ser um chefe, no entanto."

Vantagem da Cidade Natal

Você ganha uma vantagem de +1D quando usa seus Círdes em sua cidade natal

Fatores Cirdes

Ao testar Círculos, use os seguintes fatores para gerar um obstáculo. Se estiver procurando um rato de guarda, use a lista de Guardas. Se estiver procurando por qualquer outro rato, use os fatores Profissões, Poder e Atitude.

Guarda: Mesma patente, patente inferior, patente superior.

Use esta categoria sozinha. Você não precisa levar em consideração mais nada ao tentar encontrar um colega Guarda.

Profissões: trabalhador, comum na cidade, incomum na cidade, raro nos Territórios em geral

Poder: Nenhum poder digno de nota, nivel médio, rato de topo

Atitude: Neutro, disposto a ajudar de alguma forma

O Mestre determina que o pedido de Lieam requer uma profissão incomum no teste de Circulos Ob 5 e poder de nível médio. Ele decide que, de acordo com os bastidores, um cartógrafo local foi fundamental para auxiliar na conspiração de Midnight.

Sucesso Cirdes

Se você for bem-sucedido em seu teste de Cirdes, seu personagem encontra o personagem que você estava procurando. Você pode nomeá-lo(a).

Escreva o nome na sua ficha de personagem na seção Contatos. Na próxima vez que você procurar por este mesmo personagem, poderá adicionar +1D ao seu teste de Cirdes.

Contra todas as probabilidades, Lieam passa no teste de Círculos. O cartógrafo o acolhe no exército secreto de Midnight, determinado a capturar Lockhaven.

Reviravolta de Cirdes - A Cláusula de Inimizade

Quando um teste de Circulos falha, o Mestre pode usar reviravoltas e condições conforme as regras normais ou pode usar um resultado de reviravolta especial chamado Cláusula de Inimizade.

Quando você falha em um teste de Cirdes, em vez de encontrar quem você estava procurando, você encontra um inimigo - um personagem que se sente insultado, ridicularizado, intimidado, enganado ou desprezado por você. O Mestre pode nomeá-lo. Adicione o personagem à seção Inimigo na sua ficha de personagem

Se Lieam Kad tivesse falhado no teste de Círculos, o Mestre poderia ter invocado a reviravolta da Cláusula de Inimizade. Ele poderia ter feito o cartógrafo reconhecer Kim como um rato de guarda e ordenar que Kim fosse capturado pelos próprios soldados de Midnight.

Os inimigos ganham +3s à sua disposição em argumentos e discursos feitos contra você. Consulte o capitulo Resolução para obter detalhes sobre argumentos e discursos

O personagem inimigo não precisa ser um inimigo direto. Ele pode fingir que trabalha com você. Claro, as informações que ele te dá podem estar cheias de mentiras e meias-verdades. Ele pode até tentar extorsão e chantagem. Essa é metade da diversão de ter um inimigo!

Inimigos para Amigos, Amigos para Inimigos

A atitude de um inimigo pode mudar. Se, durante o jogo, você conseguir convencer um inimigo de que está do mesmo lado, tudo bem. Você pode movê-lo para a seção de Amigos da sua ficha.

E, da mesma forma, se você enganar um de seus amigos, o Mestre pode pedir que você o mova da seção de Amigos para a seção de Inimigos. Se você se sentir traído por um de seus amigos, você mesmo pode movê-lo da lista de Amigos para a lista de Inimigos.

Testes de Cirdes e PNJs

Personagens que entram na história por meio de um teste bem-sucedido nos Círculos podem fazer testes em nome do jogador. Eles podem fazê-lo no Turno do Mestre ou no Turno dos Jogadores. Se o seu novo amigo te ajudar fazendo um teste de pericia ou algo semelhante, não lhe custará um teste.

SUPRIMENTOS

Presumimos que um rato artesão ou comerciante tenha o mínimo de suprimentos e ferramentas necessárias para exercer sua arte. Se outro rato puder fornecer a um rato artesão ou comerciante ferramentas ou matérias-primas para seu projeto, o rato artesão ganha uma vantagem de +1D em sua jogada de criação.

Um Colhedor pode sair na primavera ou no outono e coletar ervas. Estas podem ser dadas a um rato curandeiro para ajudá-lo em um teste de perícia de Curandeiro.

ELEMENTOS DE UMA HABILIDADE

A lista de perícias detalha as perícias individuais usadas em Guarda do Rato. Cada entrada consiste em uma descrição, uma sugestão de suprimentos úteis, uma lista de fatores e um punhado de outras perícias que são comumente usadas para ajudar essa perícia

As descrições dessas habilidades são propositalmente amplas. Use-as para superar obstáculos diretamente relacionados ao seu propósito e também para situações relacionadas.

Um Apicultor pode colher seu mel e criar suas abelhas, mas também pode fazer velas de cera

ADMINISTRADOR

Um administrador gerencia cidades e outros grupos de abelhas. Ele escreve leis, aloca dinheiro para orçamentos, arquiva relatórios e distribui recursos.

Os administradores podem receber suprimentos na forma de registros e documentos dos Arquivistas.

Fatores do Administrador

Tipo: Relatório, orçamento, lei, ordens de racionamento

Amplitude: Abelha, patrulha, posto avançado, negócio, bairro, cidade

Sugestão de Ajuda para o Administrador

Arquivista, Orador e especialistas apropriados

APIARISTA

Um apicultor é um especialista que cria abelhas e colhe seu mel e cera.

Fatores do Apicultor

Abelhas: Zangões, operárias, rainha, colmeia

Produto: Mel, cera

Ação: Apaziguar, irritar, enxamear

Sugestão de Ajuda para o Apicultor

Cientista, Insetista, Loremouse e especialistas apropriados

ARQUIVISTA

Um arquivista é um rato especializado em escrever relatos de eventos para registros históricos. Eles também são hábeis em vasculhar as profundezas de arquivos e bibliotecas em busca de informações

Arquivistas podem receber suprimentos na forma de papel de moleiros e tinta de inseticultores.

Fatores de Arquivista

Escrita: Precisão, precisão, simplicidade

Pesquisa: Específico, obscuro, perdido, danificado

Ajuda sugerida para Arquivista

Cartógrafo, Administrador e sábios apropriados

ARMEIRO

Armeiros forjam armaduras e armas para a Guarda e as milícias da cidade.

Armeiros podem receber suprimentos de inseticultores, ferreiros e tecelões.

Fatores de Armeiro

Armeiro usa alguns fatores especiais para que você possa construir suas próprias armas em jogo.

Pata a Pata (comece a contar em 1): Curto e Rápido, Útil, Mortal, Versátil, Fisgado, Difícil de Defender

Lanças e Misseis (comece a contar em 2): Lança, Arremesso, Missil

Armaduras e Escudos (comece a contar em 2): Proteção, Armadura Leve, Armadura Pesada

Se o armeiro falhar, o Mestre pode adicionar uma ou duas das seguintes condições à criação: Desajeitado: +1 Ob para Defender ou Fintar. Pesado: +1 Ob para testes de Vitalidade para resistir à fadiga. Lento: +1 Ob para Defender ou Fintar. Desajeitado: +1 Ob para testes de Manobra. +1 Ob para qualquer tentativa de se esgueirar ou se esconder.

Sugestão de Ajuda para Armeiro

Ferreiro, Cientista e sábios apropriados

PADEIRO

Um padeiro faz pães saborosos, biscoitos deliciosos e bolos doces.

Um padeiro pode receber suprimentos de cervejeiros, moleiros e apicultores.

Fatores do Padeiro

Materiais: Grãos moídos, sementes colhidas, materiais forrageados

Amplitude: Um rato, dois ratos, uma patrulha, uma família, uma padaria

Sugestão de Ajuda para Padeiro

Cientista e sábios apropriados

NAVALHEIRO

Um navalheiro é especialista em tudo relacionado a barcos! Ele pode fazer uma variedade de embarcações, de barcos de folha a barcos de tábua de madeira. Ele também pode usar seu conhecimento para navegar em canais.

Navalheiros podem usar suprimentos de carpinteiros ou caçadores (para peles) para suas embarcações mais duráveis.

Fatores do Navalheiro

Uso: Um uso, multiuso

Tamanho: Rato, dois ratos, patrulha, carga, uma dúzia de ratos

Sugestão de Ajuda para o Navalheiro

Carpinteiro, Cientista e sábios apropriados

CERVEJEIRO

O cervejeiro é sempre um rato popular. Ele faz cerveja para as cidades beberem. Em algumas cidades, a água não é boa para beber, então cerveja é tudo o que há!

Um cervejeiro pode usar grãos moídos de um moleiro e mel de um apicultor como suprimentos.

Fatores do Cervejeiro

Qualidade: Cerveja típica, boa cerveja, cerveja excelente

Amplitude: Um grupo, uma taverna ou restaurante, uma cidade

Sugestão de Ajuda para o Cervejeiro

Cientista e sábios apropriados

CARPINTEIRO

Um carpinteiro faz itens úteis de madeira, como cadeiras, portas, armários, escadas, juntas, roldanas e alavancas.

Suprimentos de madeira de colhedores ou trabalhadores são sempre bem-vindos, assim como ferramentas de um ferreiro.

Fatores do Carpinteiro

Tipo: Utensílios domésticos (como tigelas), tábuas e materiais de construção, roldanas e escadas, móveis, pequenas estruturas como um barraco, um cômodo ou uma grande parede externa, uma pequena casa

Ajuda Sugerida para Carpinteiro

Cientista e sábios apropriados

CARTÓGRAFO

Um cartógrafo cria e interpreta mapas.

Suprimentos de papel de moleiros e tinta de inseticultores são sempre bem-vindos.

Fatores do Cartógrafo

Complexidade: Mapa simples, mapa detalhado, mapa preciso

Informações: São levantadas pessoalmente, informações transmitidas por anotações (de alguém que não é cartógrafo), informações transmitidas oralmente

Ajuda Sugerida para Cartógrafo

Arquivista, Desbravador e sábios apropriados

COZINHEIRO

Toda patrulha precisa de um cozinheiro. Seu cozinheiro pode fazer essa fome desaparecer quando você estiver na natureza, longe de casa ou de um bar aconchegante.

Os cozinheiros podem receber suprimentos de colhedores e moageiros e forragem da Natureza Rata.

A perícia Cozinheiro pode ser usada para aliviar a condição Fome. Teste a perícia contra o obstáculo fatorado apropriadamente.

Fatores do Cozinheiro

Alimenta: Um rato, dois ratos, a patrulha, uma família grande, um restaurante, a vizinhança

Sugestão de Ajuda para o Cozinheiro

Padeiro e sábios apropriados

ENGANADOR

Um enganador usa mentiras, meias-verdades, verdades cruas, chavões suaves e intimidação para conseguir o que quer.

Fatores do Enganador

Enganador é usado em testes versus contra o Enganador, Persuasor ou Vontade do seu oponente. Também pode ser usado em certos conflitos para ações independentes.

Sugestão de Ajuda para o Enganador

Persuasor e sábios apropriados

LUTADOR

Ratos não são lutadores natos. A perícia Lutador os ensina a superar suas inibições naturais para que possam capturar, incapacitar ou até mesmo matar um oponente usando suas patas nuas ou qualquer uma das diversas armas disponíveis.

Fatores de Lutador

Guerreiro é usado em testes versus a perícia Natureza ou Guerreiro de outro personagem. Também pode ser usado em certos conflitos para ações independentes.

Ajuda sugerida para Guerreiro

Caçador e sabedoria apropriada

VIDRACEIRO

Vidraceiros fazem vasos de vidro, vidraças e lentes. Os trabalhos de vidraceiro são raros e muito procurados, pois são frágeis e caros de fazer.

Fatores de Vidraceiro

Qualidade: Simples, funcional, bonito

Tamanho: Pequeno, médio, grande

Ajuda sugerida para Vidraceiro

Cientista e sabedoria apropriada

PECHANGADOR

Pechinchar é uma perícia social especializada usada para barganhar preços de bens e serviços. Pechinchar pode ser usado para reduzir o obstáculo de um teste de Recursos, aumentar o preço de algo que você está vendendo ou para convencer alguém de que vale a pena pagar pelos seus serviços

Fatores de Pechincha

A pechincha é quase sempre usada como um teste de Versus contra Pechincha ou Vontade. Também pode ser usada em um conflito de negociação.

Passar no seu teste de Pechincha pode aumentar ou diminuir o obstáculo de Recursos em um, dependendo do que você estava procurando.

Se você falhar no seu teste de Pechincha, seu oponente também pode aumentar ou diminuir o obstáculo do teste de Recursos. Mas ele faz isso para piorar a situação para você, não para melhorar.

Ajuda Sugerida para Pechincha

Persuasor e sábio apropriado

COLHEDOR

Os colhedores são muito importantes para as cidades dos Territórios. Esses ratos fazem incursões na natureza para coletar grãos, sementes, raízes, ervas e outras necessidades

Hunter também pode ser usado para encontrar informações sobre um animal - onde ele gosta de comer, o que ele come, quais são suas armas.

Hábitos: Trilhas, comida/presa, armas e ninhos

Sugestão de Ajuda para Hunter

Loremouse e wisers apropriados

INSETTRISMO

O insetrista é um especialista que usa insetos - besouros, lagartas, minhocas, etc. - para uma variedade de propósitos. Ele treina besouros para atuarem como mão de obra, usa lagartas e aranhas para fiar seda e minhocas para arejar o solo para as colhedoras. Grilos podem ser ensinados a atuar como observadores do tempo e trens de formigas podem ser formados para transportar pequenas mercadorias.

Fatores do Insetrista

Tipo: Grilos, besouros, bichos-da-seda, formigas, aranhas

Quantidade: Um, muitos, muitos

Resultado: Trabalho (puxar), controle (obedecer), produção (fazer algo para você)

Sugestão de Ajuda para Insetrista

Loremouse e wisers apropriados

INSTRUTOR

Um instrutor sabe como transmitir habilidades para outro personagem.

Usando esta perícia, você pode dar ao seu aluno um teste para avançar em uma perícia. Você deve ter a perícia que está ensinando em um nível mais alto do que o do seu aluno, ou deve ter outro rato de guarda disponível com essa perícia. Neste último caso, vocês dois ensinam seu aluno juntos, como uma equipe.

Se o seu teste de Instrutor for bem-sucedido, você pode dar ao seu aluno um teste de aprovação ou reprovação para avançar. A escolha é sua. Você também pode usar a perícia de Instrutor para conceder ao seu aluno um teste para uma perícia que ele esteja aprendendo.

Fatores do Instrutor

O obstáculo para instrução é igual ao nível atual de Natureza do aluno. Se a Natureza for taxada, use o valor taxado como obstáculo. Se não for taxada, use o valor total.

Ajuda Sugerida para o Instrutor

A perícia que está sendo ensinada pode ser usada para ajudar

[ABORADOR

Os trabalhadores braçais constituem a maior parte da força de trabalho das cidades e vilas dos ratos. Eles coletam madeira para os carpinteiros, pedras para os pedreiros e metais para os ferreiros. Eles cavam valas, carregam coisas e, em geral, apenas fazem o que lhes mandam.

Os trabalhadores precisam de ferramentas de um ferreiro.

Trabalhador pode ser usado para ajudar nos seguintes testes de habilidade de ofício ou comércio: Apicultor, Armeiro, Padeiro, Barqueiro, Cervejeiro, Carpinteiro, Vidraceiro, Colhedor, Curandeiro, Insetista, Moleiro, Oleiro, Cientista, Ferreiro, Pedreiro e Tecelão.

Fatores trabalhistas

Trabalho: Coleta de madeira, corte de pedra, mineração de metal

Ajuda sugerida para trabalhador

Habilidades adequadas e sabedoria apropriada

LOREMOUSE

Loremice estuda os costumes e hábitos dos animais. Usando seu conhecimento, eles podem realizar comunicações rudimentares e discernir a natureza do animal.

Fatores Loremouse

Comunicação (comece a contar em 2; isso é difícil): Animais de penas, animais de pele, animais escamosos, animais aquáticos

Natureza: Você pode ler os aspectos da Natureza de uma criatura usando a perícia Loremouse. Faça um teste comparativo entre Loremouse e a Natureza da criatura. O sucesso indica que o Mestre informa ao laremouse os aspectos da Natureza da criatura.

Ajuda sugerida para Loremouse

Caçador, Cientista e sábios apropriados

MILITARISTA

Um militarista é alguém que entende como organizar, fornecer e comandar uma força de ratos para a batalha.

Militares são raros entre os ratos. É contra a natureza dos ratos se reunirem em massa e se lançarem à matança de forma ordenada.

Fatores Militaristas

Militarista é usado principalmente em conflitos e testes versus. Outros testes podem ser feitos usando os seguintes fatores:

Tradição: População com tradição militar, população guerreira, população pacífica

Tamanho: Posto avançado, forte, cidade, castelo

Ação: Destruir, defender ou reforçar

Ajuda sugerida para militarista

Administrador e sábios apropriados

MOINHO

Um moleiro usa uma pedra de moinho para moer substâncias em pó para que possam ser usadas na culinária, na fabricação de cerveja e na indústria.

Fatores de Moinho

Tipo: Moagem de grãos, moagem de argamassa, moagem de papel

Quantidade: Para uma patrulha, uma casa, um negócio ou grande estrutura, uma cidade, um vilarejo

Sugestão de Ajuda para Moleiro

Cientista e sábios apropriados

ORADOR

Um orador faz discursos para influenciar multidões. Esta perícia não serve para convencer seu amigo, mas para mover um grupo à ação.

Fatores de Orador

Orador é usado principalmente em testes versus contra Orador e Vontade. Orador versus Orador seria usado para competir com outra pessoa para chamar a atenção de uma multidão. Orador versus Vontade seria usado para incitar a multidão. Orador também pode ser usado em testes independentes em um conflito.

Sugestão de Ajuda para Orador

Enganador ou sábios apropriados

DESCOBRIDOR

Um desbravador cria e marca caminhos entre as cidades e vilas dos ratos e para vários recursos e pontos de referência, como riachos, nascentes, jacarés ou campos de ervas. A perícia de Desbravador é uma das mais importantes.

Os desbravadores podem usar mapas de cartógrafos como suprimentos

Fatores do Desbravador

Tentar chegar a um destino antes de outro grupo ou patrulha requer um teste de comparação com o outro grupo.

Destino: Próximo, uma jornada curta, uma jornada longa, remoto ou isolado

Rota: Bem percorrida, pouco usada, coberta de mato ou inundada, abrindo uma nova trilha

Ajuda sugerida para o Desbravador

Batedor, Caçador, Observador do Tempo e sábios apropriados

PERSUADEIRO

Um persuasor convence outro rato a fazer o que ele quer de maneira amigável. Um persuasor mostra por que é do seu interesse ajudá-lo.

Esta perícia não é para fazer discursos. Você só pode usá-la em conversas curtas.

Fatores de Persuasão

Persuasão é usada em testes de comparação contra o Persuasor, o Enganador ou a Vontade do seu oponente. Também pode ser usada em certos conflitos para ações independentes

Para convencer outro personagem de que é do seu interesse agir, teste Persuasão versus Vontade. Em outras palavras, se você está tentando convencer um alvo que está simplesmente dizendo "não", é Persuasão versus Vontade.

Para convencer outro personagem de que você está certo quando ele está tentando convencê-lo de outra coisa, teste Persuasão versus Persuasão. Em outras palavras, se você está discutindo e tentando provar quem está certo, teste Persuasão versus Persuasão.

Sugestão de Ajuda para Persuasão

Enganador e sabedoria apropriada

OLEIRO

Os oleiros criam uma variedade de recipientes para beber, cozinhar e armazenar alimentos.

Fatores do Oleiro

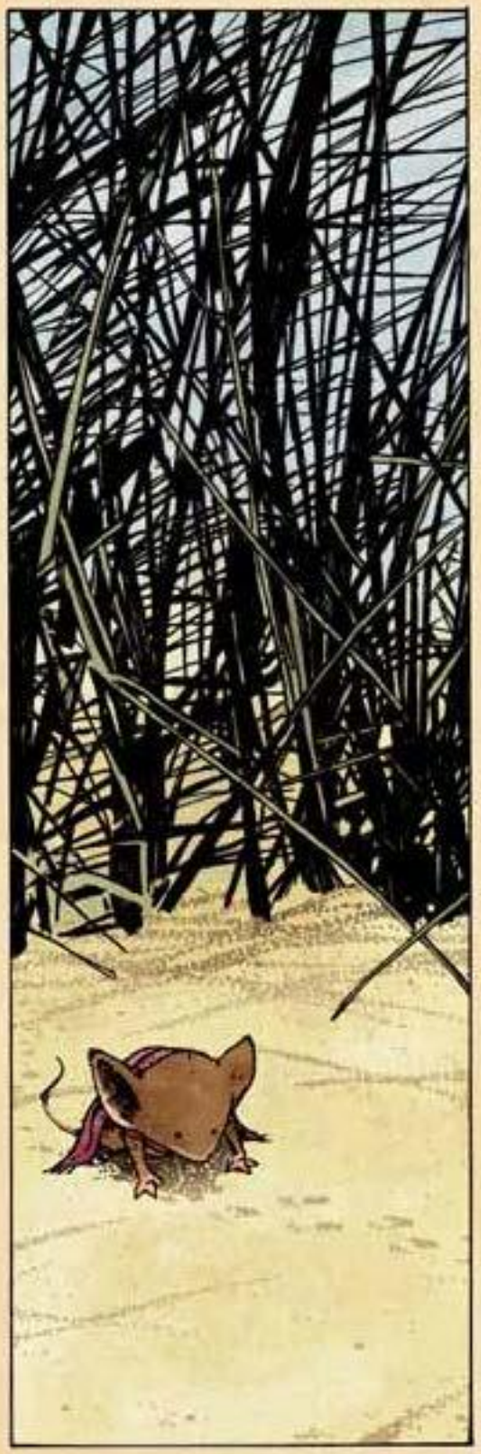
Para armazenar: Produtos secos, produtos líquidos

Tipo: Simples, funcional, bonito

Tamanho: Pequeno, grande, volumoso

Sugestão de Ajuda para Oleiro

Vidraceiro, Padeiro e sabedoria apropriada



CIENTISTA

Cientistas são ratos eruditos. Essa habilidade combina astronomia, biologia, química, ciências da terra e física.

Cientistas podem usar registros de arquivistas ou extrações de insetologistas como suprimentos para seus experimentos. Eles também podem usar musgo de Elmoss e a seiva de abeto de Sprucetuck para fazer remédios.

Fatores do Cientista

Área: Geológico/mineral, químico, físico/engenharia, biológico, astronômico

Efeito Desejado: Nocivo, benéfico

Ajuda Sugerida para Cientistas

Informações Apropriadas

PATRULHEIRO

Um patrulheiro é adepto de avistar predadores à espreita, esgueirar-se atrás das linhas inimigas, rastrear alvos e encontrar coisas escondidas.

Fatores do Patrulheiro

Patrulheiro é quase sempre usado como um teste de comparação: Patrulheiro versus Natureza ou Patrulheiro versus Patrulheiro.

Se estiver procurando por evidências ou algum outro objeto desavisado, use os seguintes fatores:

Tamanho: Grande, do tamanho de um camundongo, pequeno, minúsculo

Localização: Local conhecido, local aproximadamente conhecido, local é "naquela direção ali"

Tempo: Saiu nesta temporada, saiu na temporada passada, saiu no ano passado

Ajuda sugerida para o Escoteiro

Desbravador, Caçador e sábios apropriados

FERREIRO

Os ferreiros fabricam ferramentas - agulhas, instrumentos de corte, utensílios de cozinha e ferramentas de artesanato - e outras ferragens como dobradiças, rolamentos e pregos. Ferreiro não é uma perícia de fabricação de armas.

Fatores de Ferreiro

Tipo: Ferragens, utensílios de cozinha, ferramentas de artesanato, pequenas estruturas como um portão, grandes estruturas como uma cerca, piso ou ponte levadiça

Ajuda sugerida para o Ferreiro

Trabalhador braçal, Armeiro e sábios apropriados

PEDREIRO

Os pedreiros cortam pedras e as usam para fazer muros, pontes, arcos e edifícios.

Os pedreiros sempre precisam de boas ferramentas dos ferreiros para facilitar seu trabalho.

Fatores de Pedreiro

Complexidade: Estrutura simples como uma parede, moderadamente complexa como uma coluna, complexa como um arco, reforçada como fortificações

Tamanho: Pequeno como um banco, moderado como uma parede, grande como uma fundação ou uma casa

Sugestão de ajuda para pedreiro

Trabalhador e pessoal apropriado

SOBREVIVENTE

O sobrevivente sabe como construir abrigos, encontrar água, fazer fogueiras e improvisar ferramentas.

Esta perícia também possui uma condição especial. Um rato com esta perícia não pode ficar Irritado devido a uma falha no teste de Sobrevivencialista.

Fatores de Sobrevivencialismo

Ação: Construir um abrigo, localizar água, iniciar uma fogueira em más condições, fabricar ferramentas de emergência, improvisar um barco

Amplitude: Um rato, a patrulha, um grupo grande

Ajuda sugerida para o Sobrevivencialista

Caçador, Observador do Tempo e sábios apropriados

OBSERVADOR DO TEMPO

A perícia Observador do Tempo consiste em avistar nuvens, observar a direção do vento e detectar a quantidade de umidade no ar, correlacionada com fenômenos celestes e sinais presentes no solo e na flora.

Fatores de Observador do Tempo

O uso da perícia no jogo é muito poderoso. Um observador do tempo pode testar para determinar o clima. Se for bem-sucedido, ele pode determinar o clima para a próxima etapa da jornada

O observador do tempo deve fazer um teste versus com o clima atual da estação: Inverno 7, Primavera 6, Verão 4, Outono 5. O Mestre rola para o clima.

Se o jogador vencer, ele pode prever qual será a próxima mudança no clima. Ele pode escolher entre as opções sazonais fornecidas em Estações. Se vencer por duas ou mais, ele pode escolher uma opção fora de época para aquela estação.

O clima previsto se mantém no inicio da próxima sessão ou devido a uma complicação climática nesta sessão. O clima previsto permanece até que outra complicação climática seja introduzida no jogo ou até o final da sessão. Se nenhum clima foi previsto, o Mestre pode definir o clima no inicio da sessão e devido às reviravoltas climáticas

Esta habilidade é poderosa, mas pode ter efeitos colaterais interessantes. Por exemplo, se um jogador trouxer muito clima fora de estação para o jogo, isso pode ter efeitos a longo prazo na forma de secas, inundações, pragas ou até mesmo pestilências. Essas variações extremas no clima geralmente serão trazidas para o jogo pelo Mestre com base no estado do clima nas estações recentes.

Ajuda sugerida para o Vigilante do Tempo

Cientista e sábios apropriados

TECELÃO

Um tecelão pode fabricar tecidos e criar capas, aventais, cobertores, lençóis e tapeçarias.

Os produtos de um tecelão podem ser usados como suprimentos para se recuperar de condições de cansaço adquiridas por estar com frio e/ou molhado.

Tecelões podem pegar peles de caçadores, fibras de colhedores ou seda de inseticultores. As tinturas vêm de pedreiros, cientistas ou inseticultores.

Fatores do Tecelão

Tipo: Cobertores, roupas de cama, capas, roupas, tapeçarias

Ajuda sugerida para o Tecelão

Sábios apropriados

SÁBIOS

Um sábio é uma área de conhecimento ou experiência. Sábios podem ser testados como perícias para descobrir informações sobre um tópico específico. O tópico é limitado pelo nome do sábio, não por uma descrição de perícia como outras perícias.

Sábios não são, de fato, descritos individualmente. Eles devem ser definidos por seu nome. O Mestre e os jogadores podem interpretar os sábios eles mesmos para determinar como e por que eles acham que são apropriados para uma situação.

Fatores de Sábios

Profundidade de informação: Conhecimento comum, um fato interessante, detalhes, conhecimento incomum, informação rara, bizarro ou obscuro, dados específicos e detalhados

Ajuda sugerida para Sábios

Perícias apropriadas relacionadas ao sábio e outros sábios, é claro

TRAÇOS

Quem pode alegar que as qualidades de outro rato
são benéficas ou prejudiciais?
Aqueles que superam seus próprios obstáculos têm uma riqueza de
espírito mais rica do que aqueles que confiam apenas em seus
pontos fortes. O melhor rato usa seus defeitos a seu favor.

-Allyson, Matriarca da Guarda de 1071 a 1099

Traços são peculiaridades de personalidade ou atributos físicos incomuns que ajudam a tornar seu personagem único. Este capítulo descreve as regras para usar os traços do seu personagem em jogo. Os traços oferecem uma chance para você entrar no seu personagem e distinguir sua personalidade da de seus pares.

ELEMENTOS DE UM TRAÇO

Um traço é amplo e aplicável a muitas situações. Traços são usados tanto para ajudar quanto para atrapalhar seu personagem

As entradas de traços individuais incluem uma descrição geral do traço. Com base no nome e na descrição, cada jogador pode trazer seu traço para o jogo quando achar apropriado. Se o grupo, incluindo o Mestre, concordar com sua abordagem, ele pode usar o traço. Se eles não acharem que é certo para esta parte do jogo, podem pedir educadamente ao jogador para guardar esse traço para outra situação.

O traço Determinado pode ser usado ao tentar derrotar uma cobra em combate individual: "Estou determinado a derrotar esta fera e provar a Kenzie e Saxon que sou digno de estar na Guarda." O traço também pode ser usado em situações sociais: "Estou determinado a convencer Gwendolyn de que devo liderar esta missão."

Se o grupo concordar com minha interpretação, eu recebo um bônus

Essa mesma lógica se aplica ao uso de meus traços para tornar meu personagem mais gentil também. Posso descrever meu traço Determinado atrapalhando enquanto tento convencer Gwendolyn: "Estou tão determinado a convencê-la que sou rude e a interrompo."

Descrições dos Traços da Cidade

Ao criar um personagem, você escolhe traços que representam a cidade em que ele nasceu. Embora esses traços sejam descritos em termos dessas cidades, não se desanime. Qualquer rato pode adotar esses traços se estiverem disponíveis para ele durante o recrutamento ou se forem atribuídos durante a Sessão de Inverno.

Você não precisa ser de Barkstone para ter Patas Firmes. Qualquer rato pode nascer com o atributo ou ganhá-lo em jogo.

USANDO TRAÇOS PARA AJUDAR A SI MESMO

Para obter o benefício de usar seu traço, você deve incorporá-lo à descrição das ações do seu personagem no jogo. Diga a todos o que seu personagem está fazendo e, se não for caro, por que o traço que você deseja usar está ajudando.

Cada traço é classificado de 1 a 3 para representar seu Nível.

Você só pode usar um traço para ajudar a si mesmo por teste.

Traço Nível 1

Invocar uma característica de nível 1 concede um bônus de 1D em um teste apropriado para a característica. Antes de fazer a rolagem, o jogador deve descrever como a característica está influenciando e beneficiando a ação de seu personagem. Se o grupo concordar que a descrição é legal e a característica se aplica, o jogador pode rolar o dado de banus com a habilidade ou perícia

Se o Mestre e os outros jogadores concordarem com minha descrição da característica Determinada de Lieam, eu ganho +1D nesta jogada.

Características de nível 1 podem ser usadas uma vez por sessão, a menos que sejam recarregadas.

Como a característica Determinada de Lieam é apenas de Nível 1, eu só posso usar este bônus uma vez por sessão.

Característica de Nível 2

Uma característica de nível 2 concede um bônus de +1D a todos os testes aos quais a característica se aplica. Antes da jogada, o jogador deve descrever como a característica está influenciando e beneficiando a ação de seu personagem. Se o grupo concordar que a descrição é legal e a característica se aplica, o jogador pode rolar o dado bônus com a habilidade ou perícia.

Se a característica Determinada de Lieam fosse de Nível 2, eu poderia adicionar o dado bônus a quantos testes eu quisesse, desde que eu incluísse uma descrição das minhas ações determinadas e o grupo concordasse comigo.

Característica de Nível 3

Uma característica de nível 3 é especial. Esta característica permite que um jogador role novamente quaisquer dados que resultem em falhas em um teste apropriado para a descrição da característica. O teste em si pode ser bem-sucedido ou reprovado, não importa. O jogador pega todos os dados que falharam e os rola novamente. Os sucessos são adicionados ao total da primeira rolagem. Quaisquer pontos de destino gastos nesses testes devem ser usados após a nova rolagem. Características de nível 3 podem ser usadas uma vez por sessão, a menos que sejam recarregadas. Consulte o título Recarregar uma Característica na seção Gastando Testes de Características.

Estou testando meu Escoteiro 5 contra a Natureza 7 de uma Coruja. Eu rolo três sucessos e dois covardes. O Mestre rola quatro sucessos. Posso usar minha característica de Alerta de nível 3 para rolar novamente os dois covardes.

Se você deseja gastar um ponto de destino em uma rolagem e usar uma característica de nível 3, use a característica primeiro e, em seguida, gaste o ponto de destino para rolar novos dados para todos os seis

USANDO TRAÇOS CONTRA SI MESMO

Traços também podem ser invocados para impedir ou interferir nas ações do seu personagem.

Um rato Compassivo pode hesitar em matar, por exemplo.

Invocar um traço para impedir suas ações segue um processo semelhante ao de invocar um traço para ajudar. Descreva as ações do seu personagem e inclua uma indicação de como seu traço está atrapalhando você.

Minha determinação pode me fazer ser rude ou desconsiderado. Meu destemor pode me fazer tomar atitudes precipitadas. Meu comportamento calmo pode me fazer atrasar.

Se o seu grupo concordar que o traço é aplicável, você pode escolher um efeito da lista Invocando o Aspecto Negativo.

Você só pode usar um traço para atrapalhar a si mesmo por jogada. Você pode se ajudar e se atrapalhar na mesma jogada. Você não pode usar o mesmo traço para fazer as duas coisas ao mesmo tempo.

Kenzie pode usar seu traço Calmo para se ajudar enquanto usa seu traço Alto para se tornar gentil na mesma jogada

Kenzie não pode usar suas características Calma e Alta para se tornar gentil em uma única jogada.

Kenzie não pode usar sua característica Calma para se ajudar e se tornar gentil em uma única jogada.

Invocando o Aspecto Negativo

Você pode usar uma característica contra si mesmo para impedir qualquer teste. Ou você pode usar uma característica para dar ao seu oponente um bônus na jogada dele em um teste versus. Ou você pode usar uma característica para desempatar um teste versus empatado a favor do seu oponente.

Cada vez que você usa uma característica para atrapalhar ou ferir seu personagem, você ganha um número de testes. Esses testes podem ser gastos para ganhar benefícios mais tarde no jogo, especialmente no Turno dos Jogadores.

Você pode escolher um desses efeitos por teste. Escolha se você vai atrapalhar ou ferir a si mesmo antes de qualquer um de vocês rolar. Modifique seus dados ou os do seu oponente conforme apropriado.

Você pode decidir se vai usar uma característica para desempatar a favor do seu oponente quando um teste empatado estiver na mesa

A justificativa para usar uma característica para atrapalhar seu personagem deve ser aceita pelo grupo, assim como usar características para ajudar

Impedir: Ganha 1 Teste

Você pode invocar uma característica para se impedir. Subtraia -1D da sua rolagem atual. Você pode usar isso para testes independentes ou versus. Impedir a si mesmo rende um teste.

O jogador de Kenzie diz: "Quando estou discutindo com Saxon sobre como abordar Barkstone, eu permaneço calmo. Eu sei que Saxon fica furioso quando eu não demonstro nenhuma emoção. Vou sofrer uma penalidade de -10 na minha Vontade por isso."

Ferir: Ganha 2 Testes

Você pode invocar uma característica para dar vantagem ao seu oponente. Adicione +2D à rolagem atual dele. Você só pode usar este efeito em testes versus. Ferir a si mesmo em um teste rende dois testes.

Conrad tem a caracteristica Cicatriz. Ele luta contra caranguejos. Seu jogador diz: "Eu subo nas costas da fera, mas minha perna de pau escorrega na casca dura! Eu dou ao caranguejo +20 na ação de Ataque."

Neste caso, o Mestre adiciona esses dois dados à Natureza do caranguejo quando rola para sua ação.

Desempate: Ganha 2 Testes

Você pode desempatar a favor do seu oponente. Ele passa no teste. Você falha. Você só pode usar isso com testes versus. Desempatar a favor do seu oponente rende dois testes.

Se desejar usar este efeito, você deve invocar sua característica antes de gastar quaisquer pontos de destino e antes de solicitar uma jogada de desempate.

Se este efeito for usado para desempatar em uma jogada que gere um resultado de margem de sucesso, a margem de sucesso será sempre 1

Saxon e Kenzie estão duelando na praça da cidade de Barkstone. Saxon está tentando distrair os guardas. Kenzie está tentando dar uma lição em Saxon. Eles empatam em um teste de Guerreiro no conflito. O jogador de Kenzie diz: "Mesmo que Saxon precise aprender a manter a calma, eu sei que ele está certo: Liean precisa de uma distração. Isso me faz baixar a guarda no último momento. Eu uso minha característica de Líder para desempatar a favor dele."

GASTAR TESTES DE CARACTERÍSTICAS

Depois de usar suas características para atrapalhar, você fez duas coisas. Mais importante, você mostrou a todos um lado mais profundo do seu personagem. Mas isso também se traduz em uma pequena recompensa. Você pode gastar seus testes para ganhar testes e ajustar suas características.

Teste Livre

Cada jogador começa o Turno dos Jogadores com um teste livre, independentemente de quantos testes ele tenha. Você sempre pode fazer pelo menos uma coisa

Testes no Turno dos Jogadores: 1 Teste

Custa um teste para comprar um teste no Turno dos Jogadores. Você pode comprar um segundo, terceiro ou quantos precisar e puder pagar.

Então, se eu invocar minha Curiosidade para desempatar a favor do meu oponente (2 testes), posso fazer um teste de recuperação para aliviar uma condição (1) e fazer um teste de Círculos para encontrar um curandeiro para meu companheiro ferido (1) no Turno dos Jogadores. Isso ainda me deixa com meu teste grátis. Talvez eu trabalhe para atingir meu Objetivo.

Recuperar-se Rapidamente: 2 Testes

Você pode comprar um teste de recuperação na fase do Mestre pelo custo de dois testes. Depois de gastar os testes, você pode tentar se recuperar, mesmo que seja logo antes de um teste

Depois de serem espancados pelos guardas em Barkstone e jogados na floresta, Saxon e Kenzie estão Cansados e Furiosos. Quando Celanawe os encontra, Ke os acusa de serem ladrões. O Mestre desafia os jogadores para um conflito argumentativo. Kenzie percebe que estar Cansado e Furioso vai prejudicá-los na discussão. Ele gasta dois de seus testes naquele momento e faz um teste de Vitalidade Ob3 para se recuperar da condição de Cansado. Ele diz: "As acusações deste velho pelo limpam minha cabeça de teias de aranha. Eu percebo o perigo que Lockkaven corre se falharmos!"

Carregar uma Característica: 3 Testes

Se precisar de energia extra, você pode gastar três testes para elevar uma de suas características para o próximo nível pelo restante da sessão. Uma característica de Nível 1 se torna nível 2. Características de nível 2 se tornam nível 3. As regras padrão para esse nível se aplicam

Lieam gasta três de seus testes para carregar sua característica Determinada do nível 1 para o nível 2. Agora ele recebe o dado bônus para cada rolagem em que sua determinação é um fator.

Você só pode carregar uma característica de nível 1 antes de usá-la nesta sessão.

Recarregar uma Característica: 2 ou 4 Testes

Se uma característica de nível 1 ou 3 foi usada para ajudá-lo nesta sessão, você pode gastar dois ou quatro testes, respectivamente, para reativá-la. Este efeito pode ser comprado a qualquer momento. Ele permite que a característica seja reutilizada em seu valor normal na sua próxima rolagem.

Você pode recarregar e carregar uma característica ou vice-versa.

Lutando por sua vida, Gwendolyn usa sua característica Determinada de nível 3 para repetir um teste que falhou. Ela então gasta quatro testes para recarregá-la. Agora ela pode repetir as falhas em outra rolagem na qual determinação seja necessária. Esta é uma combinação muito poderosa

ALERTA

A maioria dos moradores de Elmoss ganha a vida como colhedores. Eles vasculham a floresta ao redor e trazem seus frutos de volta para a cidade para vender. Durante o trabalho, eles devem permanecer alertas para predadores e mau tempo. Aqueles que se mantêm assim por muito tempo tornam-se paranoicos e ariscos.

PATA GRANDE

Camundongos com essa caracteristica têm patas grandes. Eles são bons em tarefas fisicas que exigem patas robustas e largas, como Pedreiro, Carpinteiro ou Trabalhador. Eles são um pouco desajeitados com tarefas que exigem trabalho fino ou delicado.

AMARGO

Alguns ratos de guarda se tornam amargos no campo. Eles sentem que todos os seus esforços são em vão. Isso pode protegê-los das muitas e variadas decepções da vida na Guarda, mas também os sobrecarrega. Eles têm dificuldade em seguir um curso otimista.

GUARDA-COSTAS

O guarda-costas é treinado para proteger sua carga de danos, perigos e exposição. Guarda-costas costumam ser um recurso valioso, mas podem se tornar superprotetores e atrapalhar ou impedir aquele que devem proteger.

AUDÁVEL

Os ousados entram em ação sem pensar em sua própria segurança. Estratagemas ousados e abandono imprudente são marcas registradas dos ousados. Premeditação e cautela não são para esses ratos.

CORAJOSO

Os corajosos nunca hesitam em adentrar o desconhecido. Eles são suscetíveis a histórias selvagens de

lugares distantes e aventuras perigosas. Camundongos corajosos quase universalmente detestam ser chamados de covardes. É a maneira mais segura de ganhar sua ira.

CALMOS

Camundongos calmos são difíceis de irritar e são hábeis em ignorar qualquer emoção que consiga sobrecarregar seus corações. No entanto, eles correm o risco de se tornarem muito calmos e talvez perderem uma ameaça.

INTELIGENTES

Camundongos espertos são úteis em todos os campos. Eles são hábeis em descobrir respostas para problemas perniciosos. No entanto, os Territórios estão repletos de histórias de ratos espertos que eram espertos demais para o seu próprio bem.

COMPASSIVOS

Camundongos compassivos são capazes de ver e entender um problema do ponto de vista de seu oponente. Isso é um grande benefício em muitas situações, mas torna o dever difícil quando uma ação implacável é necessária.

ASTUTO

Camundongos astutos são hábeis em enganar e planejar armadilhas. Eles costumam ser arrogantes ou, se pegos em seus jogos, conhecidos como desonestos.

CURIOSOS

Camundongos curiosos estão sempre ansiosos para aprender e à procura de novos aspectos da vida nos Territórios. Mas há um ditado de advertência em Lockhaven: "A curiosidade matou o rato primeiro", que todos os camundongos devem ter em mente.

LONGE PROFUNDO

Camundongos com a característica Orelha Profunda têm audição aguçada, mas isso os torna suscetíveis a ruídos altos e ao barulho geral das grandes cidades.

DEFENSOR

Durante a Guerra de Inverno de 1149, certos camundongos civis foram chamados para defender suas casas da invasão. Eram civis sem treinamento, apoio ou mesmo equipamento adequado. Esses camundongos agora sabem o valor e o custo de defender o próprio lar.

DETERMINADO

Camundongos determinados concentram suas energias em alcançar seus objetivos. Embora esta seja uma característica útil, ela pode transformar determinação em visão de túnel

MOTIVADOS

Camundongos motivados seguem suas crenças a qualquer custo. No entanto, se não forem cuidadosos, esse custo pode ser muito alto.

MADRUGADOR

Os madrugadores são os primeiros a acordar. Acordam antes do sol, são lúcidos e perspicazes, enquanto todos os outros estão com os olhos turvos e sonolentos. Claro, eles precisam ir para a cama cedo para acordar tão cedo.

EXTROVERTIDO

Extrovertidos são adeptos de conhecer ratos ou se apresentar a estranhos. No entanto, eles frequentemente levam vidas públicas ou semipúblicas e são fáceis de rastrear, mesmo quando não querem.

GORDO

Os tempos são difíceis nos Territórios, mas alguns ratos conseguem se sustentar, geralmente rondando a padaria.

MEDROSO

Havia um ditado em Walnutpeck: "Um rato medroso é um rato sábio". Em outras palavras, é melhor fugir de um predador em potencial do que esperar por perto para se surpreender. É claro que esse instinto preserva os ratos que vivem em áreas perigosas, mas os prejudica quando chegam às cidades mais civilizadas e precisam lidar com a sociedade educada.

SEM MEDO

Lutadores destemidos enfrentam o perigo sem pensar em sua própria segurança. No entanto, eles tendem a esquecer quando a discrição deve vir antes da bravura.

Ígneos

Ratos impetuosos sabem como agitar uma multidão, mas se irritam facilmente.

Generosos

Ratos generosos sempre parecem ter algo a dar aos outros, mesmo que isso signifique ficar sem eles mesmos.

Graciosos

Alguns ratos possuem uma postura e graça como as de um gato à espreita ou de um gaio em movimento. No entanto, esses ratos devem tomar cuidado para não se machucarem ou se machucarem, caso contrário, perdem seus dons juvenis

HONRA DO GUARDA

Aqueles que vivem ou foram criados em Lockhaven têm um relacionamento especial com a Guarda. Eles conhecem seu funcionamento interno, suas necessidades e dificuldades. Viver tão perto da Guarda concede a esses camundongos um traço chamado Honra do Guarda. Eles estão mais intimamente ligados ao corpo financeiro e social da Guarda e são mais confiáveis. Se um camundongo trair essa confiança, ele será expulso de Lockhaven e talvez até mesmo além da fronteira de cheiro.

TRABALHADORES DUROS

Os camundongos de Ivydale são famosos por sua ética de trabalho. Nenhum camundongo trabalha mais duro ou por mais tempo do que um Ivydaler! Claro, esses mesmos trabalhadores raramente tiram férias, e alguns trabalham até a morte.

INDEPENDENTES

Os moradores de Copperwood são conhecidos por sua forte tendência independente. Eles preferem fazer as coisas sozinhos, do seu jeito. Eles sentem que mãos amigas só atrapalham.

INOCENTE

Camundongos inocentes têm uma honestidade e simplicidade que tornam seus pedidos difíceis de negar. No entanto, eles costumam ser ingênuos quanto à verdadeira natureza do mundo.

INQUISITIVOS

Os camundongos eruditos de Sprucetuck são famosos por sua natureza inquisitiva. Eles estão sempre em busca de significado e verdade. O que, é claro, os leva a todos os tipos de situações perigosas.

CANSADOS

A vida na Guarda endurece alguns ratos e os torna insensíveis. Isso os protege da loucura dos ideais juvenis e do heroísmo, mas também os torna teimosos em relação a novas ideias.

[LEITOR

A Guarda está sempre precisando de líderes fortes. Esses ratos têm uma qualidade rara que inspira grupos de ratos a ouvi-los, mesmo quando falam suavemente ou indiretamente. Mas é importante que esses Líderes não abusem de seus poderes e permaneçam capazes de seguir ordens eles mesmos.

RABO LONGO

Ocasionalmente, um rato nasce com uma cauda anormalmente longa. Com um pouco de prática, ele pode se treinar para fazer todos os tipos de truques com ela. Claro, ele está sempre preso em portas, enrolado em rodas, pisoteado e puxado.

PERDIDO

Alguns ratos não têm senso de direção. Eles são inúteis em Encontrar Caminhos, mas, por outro lado, suas jornadas errantes os tornam difíceis de rastrear.

ORIENTAÇÕES NATURAIS

Bem ao contrário dos ratos perdidos, aqueles com orientação natural parecem sempre saber onde estão. Eles também tendem a ter uma sede de viajar que os deixa desconfortáveis quando ficam em cidades por muito tempo.

ÁGIL

Um rato ágil é adepto de pular e escurecer. Quando fora dos holofotes, porém, eles podem ser tão burros quanto todos os outros, se não mais

NOTURNO

Certos camundongos mantêm hábitos noturnos. Quando outros estão dormindo, eles estão acordados e rondando, lúcidos e com olhos aguçados. É claro que, ao meio-dia do dia seguinte, você os encontrará dormindo profundamente.

PELADO VELHO

Um pelo velho é um camundongo que já passou do seu auge físico. Mesmo assim, os pelo velhos guardam a sabedoria acumulada de gerações que o precederam.

MENTE ABERTA

A cultura de Shaleburrow é muito liberal e progressista. Eles são um povo de mente aberta. Isso se reflete em seu governo democrático e na proliferação de muitos tipos diferentes de escolas.

RACIOCÍNIO

Um camundongo de raciocínio rápido age por instinto, sem necessidade de pensamento ou consideração. Embora esse atributo seja claramente útil, pode levar a dificuldades quando paciência e planejamento são necessários.

SILENCIOSO

Os ratos são quietos por natureza, mas estes ratos são ainda mais. Eles são quietos em tudo o que fazem - na maneira como falam, na maneira como trabalham e na maneira como andam. Alguns mergulham tanto na quietude que têm dificuldade em sair de suas conchas.

RACIONAL

As escolas de Sprucetuck ensinam uma tradição de pensamento constante e racional. Os ratos ensinados nessas escolas são persuasivos ao usar sua lógica e razão. Mas eles perdem seu verniz de educação se deixarem a emoção tomar conta deles.

MARCADOS

Os ratos da Guarda que viveram as Guerras das Doninhas costumam ser marcados por suas experiências. Eles são resistentes e não se deixam perturbar facilmente por ferimentos ou medo, mas também são mutilados ou psicologicamente marcados por suas experiências.

OLHAR AGUDO

Um rato de olhar aguçado é sempre bem-vindo na patrulha. Ele é um bom batedor ou caçador. Às vezes, depois de ficar olhando para o mato por dias a fio, o rato de olhar aguçado pode ficar um pouco nervoso

DENTE AFIADO

Certos camundongos têm dentes naturalmente afiados e não hesitam em usá-los em uma briga ou em outra situação de proximidade. Esses camundongos também têm problemas com bruxismo - ranger os dentes. Eles podem manter seus companheiros ratos de patrulha acordados a noite toda quando rangem os dentes enquanto dormem!

BAIXO

Alguns camundongos são mais baixos do que outros. Eles são particularmente hábeis em passar por rachaduras e entrar em lugares de difícil acesso. Claro, eles têm dificuldade em tirar os pratos e potes do armário.

CÉTICO

Camundongos céticos estão sempre atentos a mentiras e enganos, uma boa qualidade. Pode ir longe demais quando o cético pensa que até os verdadeiros são mentirosos.

MAGRO

É sempre bom manter uma constituição magra, mas também é importante que os camundongos se mantenham saudáveis

PATAS FIRMES

As patas firmes de Barkstone vêm de uma tradição de trabalho qualificado na cidade, especificamente ferreiros. Alguns ferreiros valorizam tanto suas mãos que fizeram apólices de seguro com bancos locais!

ESTÓICO

Um rato estoico nunca reclama das dificuldades da vida na Guarda. Ele as aceita e segue em frente. No entanto, essa mesma qualidade o torna emocionalmente distante e difícil de alcançar em questões de empatia, amor e compaixão.

TEIMOSO

É bom defender aquilo em que você acredita, mas tome cuidado para não assumir uma postura muito dura. Outros ratos podem considerá-lo intratável e inútil.

SUSPEITO

A vida entre os ratos dos Territórios não é de completa harmonia. Há esquemas e tramas tramadas. O rato desconfiado está sempre à espreita de tais tramas. Claro, ele também é muito mais propenso a ver uma trama, mesmo quando não há nenhuma.

ALTO

A maioria dos camundongos nos Territórios tem aproximadamente a mesma altura. De vez em quando, uma mãe orgulhosa dá à luz um camundongo jovem e robusto que cresce mais alto que os outros. Certamente um atributo útil para ajudar a mãe a pegar a geleia do armário ou para mandar nos irmãos e irmãs. Não tão útil quando é hora de se esconder naquele pequeno abrigo

PENSATIVO

Um camundongo pensativo ponderará todas as suas opções e todos os cursos de ação possíveis antes de tomar uma decisão. Isso é muito útil quando há tempo para planejar ou ponderar, mas inútil quando é hora de agir com pressa.

RESISTENTE

Alguns camundongos são mais resistentes do que outros. Eles são melhores em lidar com ferimentos e doenças, mas essa qualidade também leva a uma certa arrogância. Eles são vulneráveis a outro camundongo que se aproveita de sua força.

SENSO DE TEMPO

Alguns camundongos nascem com um senso inato de clima, outros o aprendem por meio da experiência - eles o sentem em seus ossos. Claro, quando você consegue prever o tempo com precisão, todos jogam a culpa da chuva em você.

SÁBIO

A sabedoria é uma coisa rara nos dias de hoje. Muitos ratos são rápidos em julgar e não se lembram das lições do passado. Este rato carrega consigo a sabedoria que o ajuda a ver a verdade e o caminho certo caminho para a ação. Mas ele deve lutar constantemente contra seus próprios demônios internos para que essa sabedoria não se transforme em arrogância e orgulho.

FOCINHO DE LOBO

Alguns ratos têm um olfato extremamente aguçado. Diz-se que esses ratos têm o "focinho de lobo", uma referência ao inimigo mais temido dos ratos e ao predador mais perigoso. A característica é útil na caça, mas um rato com esse dom deve tomar cuidado para não se tornar selvagem e bestial como os lobos.

JOVEM

Este rato, independentemente de sua idade real, é vigoroso e jovem. Ele é saudável e raramente se cansa ou fica doente. A exuberância juvenil geralmente vem acompanhada de uma impaciência juvenil.

EXEMPLOS DE MISSÕES

Os caminhos entre nossos assentamentos são onde a Guarda vive. Eles
encontram no espaço aberto, na liberdade e no perigo
um lar melhor do que nas portas seguras e muros
de pedra de qualquer cidade ou vila.

- uma declaração feita a todos os novatos ao se juntarem à Guarda

Três exemplos de missões são apresentados nesta seção: Encontre o Vendedor de Grãos, Entregue a Correspondência e Problema em Grasslake. Você e seu grupo podem jogar Mouse Guard imediatamente usando os personagens de exemplo e realizando uma missão de exemplo.

Cada missão de exemplo é projetada para quatro jogadores e um Mestre. Se você tiver mais jogadores, escolha personagens de exemplo de outras patrulhas e altere seus objetivos. Se você tiver menos de quatro jogadores, não há problema em omitir personagens. Se fizer qualquer um dos dois, verifique suas Crenças e Objetivos antes de começar e certifique-se de modificá-los para refletir os personagens em jogo, se necessário

ESCOLHENDO MODELOS

Ao jogar Mouse Guard, você pode entrar rapidamente no jogo escolhendo um dos 12 modelos de personagem fornecidos nesta seção. Se estiver jogando uma missão de exemplo, recomendo que escolha personagens vinculados a essa missão. No entanto, isso não é um requisito. Você pode escolher personagens de qualquer conjunto para qualquer missão. Os jogadores podem até escolher o mesmo modelo e modificá-lo para se adequar aos seus gostos individuais.

Você pode modificar o modelo de personagem antes do inicio do jogo. Consulte a seção Ajustes de Modelo para obter diretrizes.

AJUSTES DE MODELO

Modelos de personagem de exemplo podem ser usados como estão ou podem ser ajustados e modificados para se adequar ao seu gosto. Esta seção descreve como os modelos podem ser modificados.

Crenças

Você pode manter a Crença do rato de guarda ou alterá-la para algo mais adequado ao seu estilo de jogo.

Objetivos

Os objetivos devem ser alterados para se relacionarem com a missão que você está jogando

Instintos

Os instintos podem ser mantidos como estão ou alterados para algo de sua preferência.

Nome

Os nomes podem ser mantidos ou alterados. Se você mudar seu nome, certifique-se de avisar a todos para que possam modificar suas Crenças, Objetivos e Instintos adequadamente.

Idade

A idade pode ser aumentada ou diminuída em alguns anos.

Cor da Capa

A cor da capa pode ser alterada ou mantida como mostrada.

Cor do Pelo

A cor do pelo fica a critério do jogador. Você pode mantê-la como está ou alterá-la para algo mais de sua preferência.

Equipamento

Você pode alterar a arma do personagem para uma de sua preferência.

Níveis de Perícia e Sabedoria

Você pode alterar os níveis de suas perícias e sabedorias pegando pontos de uma perícia e transferindo-os para outra. Um nível não pode ser reduzido para menos de 2 e não pode ser aumentado para mais de 5

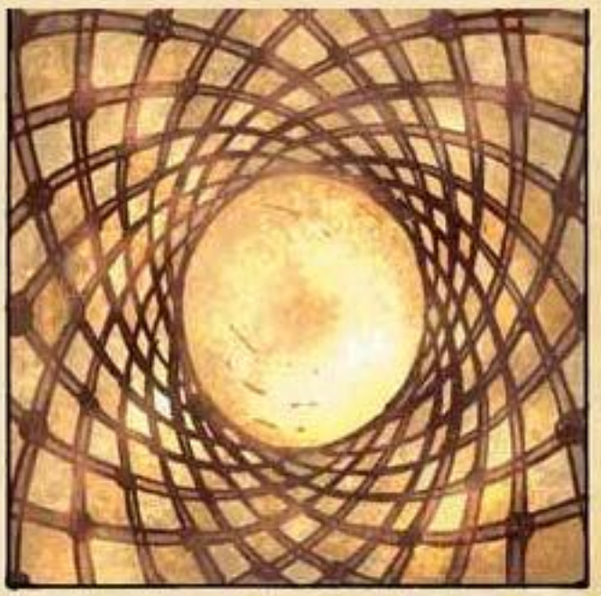
Por exemplo, o modelo Kenzie tem Persuasor 5, Curandeiro 2 e Instrutor 2. Eu poderia tirar dois pontos de Persuasor e adicionar um a Curandeiro e um a Instrutor. Então, eu teria Persuasor 3, Curandeiro 3 e Instrutor 3.

Pais, Mentor, Artesão Sênior, Inimigo e Amigo

Esses personagens podem ser alterados se o jogador assim o desejar. Altere os nomes e ocupações se o modelo de personagem estiver sendo usado por mais de um jogador em seu jogo.

Essencial

A classificação do modelo, cidade natal, Natureza, Vontade, Saúde, Recursos, Círculos e características não podem ser alterados. Novas perícias não podem ser adicionadas. Perícias e conhecimentos existentes não podem ser removidos



ENCONTRE OS MODELOS DE

PERSONAGEM DE VENDEDOR DE GRÃOS

Kenzie

Kenzie é um líder de patrulha paciente e calmo. Como veterano da Guerra de Inverno, ele viu muitas aventuras e dificuldades em seu mandato. Kenzie é leal e dedicado ao seu melhor amigo, Saxon. Embora tenham temperamentos diferentes, Kenzie sempre consulta o amigo antes de agir.

AGE: 31	PAIS: Aiffrid e Loured
LAR: Willowroot	SÊNIOR: Fabron, o Armeiro Assistente de Lockhaven
COR DA PELE: Gay	MENTOR: Odell (falecido)
PATENTE: Líder da Patrulha	ENGENHARIA: Katlynn, a Arquivista
CAPA: Azul Royal	AMIGO: Jaspec o Contador de Histórias
Pio X	LOCAIS ESPECIAIS

NATUREZA (Moure)	5	RECURSOS 5
WILL	5	CÍRCULOS 4
SAÚDE 4		

B6J6F: Não é contra o que você luta, mas pelo que você luta.

OBJETIVO: Preciso encontrar evidências que determinem se o vendedor de grãos é um traidor ou não.

INSTINTO: Sempre consulte Saxon quando surgirem problemas.

PERÍCIAS: Persuasivo, Guerreiro 3, Curandeiro 2, Instrutor 2, Solarista 4, Vigilante do Tempo 2, Arquivista 2, Ferreiro 2, Perspicaz 2, Perspicaz 2, Perspicaz 2, Líder de Patrulha 2

TRAÇOS: Calmo (1), Alto (1), Líder (1)

GGAR: Cajado, mapa e ordens de Guendolyn

Saxon

Saxon é um rato impetuoso e teimoso, famoso na Guarda por sua habilidade em batalha. Embora tivesse experiência suficiente para ser promovido a patrulheiro, Saxon deixou passar a oportunidade para permanecer na patrulha de sua amiga Kenzie.

IDADE: 28	PAIS: Gill e Anne
HOME: Flintrust	SÊNIOR: Briar, o Mestre Têxtil de Lockhaven
COR DO PELO: Sobrancelhas	MENTOR: Loukas (falecido)
POSTO: Guarda de Patrulha	ENGENHEIRO: Roarke, o Ferreiro
CAPA: Vermelha	FR16ND: Samuel, o Impressor
RAY ASPLINES —	ESCALA ASPLINES CLASSIFICADO
NATUREZA (Moure) 3	RECURSOS 3
VONTADE 4	CÍRCULOS 3
SAÚDE 4	

B6L16F: A melhor solução sempre está na ponta da minha espada.

OBJETIVO: Protegerei Kenzie e Lieam nesta missão

INSTINTO: Sempre desembainhar minha espada ao primeiro sinal de problema

PERÍCIAS: Guerreiro 6, Desbravador 5, Solarista 2, Carpinteiro 2, Tecelão 3, Enganador 2, Doninha 3, Traje Darkheather 2

TRAÇOS: Baixo (t), Destemido (1)

GGAR: Espada e um cinto

Sadie

Sadie é uma guarda de patrulha muito respeitada de Porto Sumac. Gwendolyn confia nela para missões independentes e difíceis.

IDADE: 26		PAIS: Thane o Isa	
CASA 6: Porto Sumac		SÊNIOR: Quinn, o Cozinheiro	
COR DA PELE: Marrom		MENTOR: *Leith*	
CLASSIFICAÇÃO: Guarda de Patrulha		ENGENHEIRO: Shane, o Comerciante	
CAPA: Ameixa		AMIGO: Bonnie, o Estalajadeiro	
Rav [illegible]	—	ESCALA	TEMPOS
NATUREZA (Rato)	5	RECURSOS	2
VONTADE	4	CÍRCULOS 3	
SAÚDE	4		

B6J6F: Um rato de guarda precisa ser capaz de pensar com a cabeça e agir com o coração.

OBJETIVO: Descobrirei por que as comunicações de Conrad de Calogero pararam.

INSTINTO: Nunca demore quando estiver em uma missão

HABILIDADES: Vigilante do Clima 4, Sobrevivente 4, Guerreiro 3, Desbravador 3, Batedor 2, Pechinchador 2, Artesão de Barcos 2, Cozinheiro 2, Persuasor 2, Litorâneo 3, Espírita 2, Herbívoro 2

CARACTERÍSTICAS: Inteligente (1), Resistente (1)

EQUIPAMENTO: Funda, pedras, um par de facas bem balanceadas

Liam

Lieam é um jovem rato de guarda que provou ser um lutador determinado durante a defesa de Ferndale na Guerra das Doninhas, dois anos atrás. Graças ao seu serviço na luta brutal, Saxon e Kenzie o acolheram como um aprendiz. Ele foi rapidamente promovido a rato de guarda e recebeu um pomo verde-poeirento para representar seu espírito em constante renovação.

AGE: 19		PAIS: Jeph Orfann	
CASA: Ferndale		SÊNIOR: Nenhum!?	
COR DA PELE: Vermelho		MENTORES: Saxon e Kenzie	
RANK: Rato de Guarda		ENGMY: Nicoll, o Cervejeiro	
CAPA: Verde Empoeirado		FR16 ND: Maya, a Mercadora	
RAY ABILITIES	AVALIAÇÃO	SPECIAL ABILITIES	AVALIAÇÃO
VATURA (Moure)	4	RECURSOS	2
VAI	3	CÍRCULOS 3	
SAÚDE	5		

B6L16F: Um rato de guarda nunca desiste, não importa o perigo.

OBJETIVO: Mostrarei a Kenzie e Saxon que sou um membro valioso da patrulha.

INSTINTO: Se houver trabalho a ser feito, sempre ofereça ajuda.

HABILIDADES: Guerreiro 3, Desbravador 3, Batedor 5, Hanester 3, Trabalhador 2, Persuasor 2, Colheita 2, Esconderijo 2, Farejamento 2

TRAÇOS: Determinado (1), Defensor (1)

GGAR: Espada larga, pedra de amolar

*Seus pais estão falecidos.

*Lieam foi convocado para a Guarda em circunstâncias especiais durante a Guerra de Inverno. Ele nunca foi aprendiz de um artesão em Lockhaven, mas está sempre disposto a ajudar qualquer rato que peça.

ENCONTRE O VENDEDOR DE GRÃOS

A missão Encontre o VENDEDOR DE GRÃOS é repetida aqui para sua conveniência. Esta missão foi projetada para iniciantes. Ela se concentra na estrutura de uma sessão do RPG Mouse Guard.

Reúna-se

Reúna seus amigos para jogar. Para esta missão, três jogadores são o ideal, mas você também pode jogar com dois ou quatro.

Forme sua Patrulha

Assim que estiverem sentados à mesa, decidam quem será o Mestre desta missão. Em seguida, escolham seus personagens entre os quatro modelos de exemplo: Sadie, Kenzie, Saxon e Lieam. Vocês podem escolher qualquer combinação. Vocês podem jogar com Kenzie, Saxon e Lieam ou Sadie e Lieam ou apenas Kenzie e Saxon. O que vocês quiserem.

Prólogo

Como esta é sua primeira sessão com uma nova patrulha, você não precisa fazer um prólogo. Você pode pular esta etapa. Se você continuar esta missão em outra sessão, um dos jogadores dará um prólogo para essa sessão. Ele contará o que aconteceu durante a sessão anterior, aquela que você está prestes a jogar.

Atribuir Missão

Encontrar o Mascate de Grãos começa no outono de 1152. O tempo está claro e fresco para esta missão.

Gwendolyn diz: "Preciso que você patrulhe a trilha entre Rootwallow e Barkstone. Um mascate de grãos desapareceu. Encontre-o."

O Mestre diz: "Gwendolyn puxa Kenzie* de lado e diz: 'Este mascate de grãos pode ser um espião vendendo segredos sobre Lockhaven. Preciso que você determine se é verdade ou não.' "

Todos na mesa ouvem a tarefa especial, mas entende-se que é um item com o qual Kenzie deve se preocupar, não o resto da patrulha

*Se Kenzie não estiver em jogo, dê a tarefa especial ao rato que lidera a patrulha.

Escreva os Objetivos da Sessão

Depois de ouvir a tarefa da missão, escreva um Objetivo para o seu personagem nesta sessão. Aqui estão listados os Objetivos para os personagens de exemplo para esta missão. Você pode mantê-los ou alterá-los, se desejar.

Kenzie, preciso encontrar evidências que determinem se o vendedor de grãos é um traidor ou não.

Saxão: Protegerei Kenzie e Lieam nesta patrulha

Lieam: Mostrarei a Kenzie e Saxon que sou um membro valioso da patrulha.

Sadie: Descobrirei por que as comunicações de Conrad de Calogero pararam.

Se você estiver usando Sadie nesta missão em particular, definitivamente deve mudar o objetivo dela para algo mais apropriado.

Criando uma Missão

O plano para esta missão é que a patrulha rastreie o rato pela natureza selvagem usando a habilidade de Exploração. Se o encontrarem, precisarão interrogá-lo. Um obstáculo de natureza selvagem e um obstáculo de ratos, é tudo o que você precisa para começar.

Vez do Mestre

O Mestre começa o jogo dizendo: "Vocês estão na trilha há um bom tempo. Não há sinal do rato desaparecido. Se quiserem pegá-lo antes que ele chegue a Barkstone, terão que fazer um teste de Exploração."

O batedor é testado contra a Natureza 6 do mascate de grãos: procurar versus se esconder. Se o teste for aprovado (se o jogador obtiver mais sucessos que o Mestre), a patrulha alcança o mascate de grãos na trilha.

Distorção Animal

Se o teste do batedor para encontrar o mascate de grãos falhar, use uma Distorção Animal. Em vez de encontrar o mascate de grãos, eles encontram apenas sua carroça virada. O mascate de grãos foi comido por uma cobra. O ninho da cobra está próximo, então ela também ataca a patrulha.

No início, a cobra apenas tenta afastar a patrulha de seu ninho: Natureza da Cobra 7 versus Natureza do Rato. A patrulha pode usar o trabalho em equipe.

Se a patrulha persistir em permanecer na área (se continuar a procurar o rato desaparecido), a cobra ataca. Use um conflito de luta com animais para resolver a situação. O objetivo da cobra é defender seu ninho.

Sugestões dos Jogadores

Os jogadores podem pedir para procurar taxas na área. Pergunte o que estão procurando. Eles podem usar Natureza ou Exploração, dependendo do que estiverem procurando. Se tiverem sucesso, encontram o mapa. Se não tiverem sucesso, encontram a toca da cobra e seus ovos.

Rato Encontrado

O rato dos grãos tem uma carroça cheia de grãos e seu chapéu de palha. Escondido nos grãos está um mapa muito detalhado de Lockhaven. Para encontrar o mapa, a patrulha deve fazer uma das duas coisas: interrogar o rato usando Persuasão ou Enganador ou vasculhar a carroça em busca dele

Para interrogar o rato, um dos ratos da patrulha deve questionar o Mestre, fingindo estar interrogando o espião. Faça um teste de comparação entre a perícia do jogador e a perícia de Persuasão 4 do mascate de grãos. O mascate de grãos deve tentar convencer a patrulha de que é inocente.

Se estiver procurando o mapa, um dos jogadores deve declarar que seu personagem procura na carroça. É um teste de Natureza Ob 4 para encontrar o mapa. Por quê? Porque exigirá um golpe de sorte. De acordo com a lista de Fatoração de Obstáculos, as tarefas que exigem um golpe de sorte são obstáculos de nível 4.

Se o interrogatório ou o teste de Natureza falharem, é uma excelente chance de experimentar o uso de condições no jogo. Tente dar o mapa ao jogador sob a condição de que seu personagem fique Irritado com ele.

O Mascate de Grãos

Esses números de habilidade e perícia foram retirados da lista de Mascates no capítulo Habitantes dos Territórios dos Ratos. Eles foram modificados para se adequar a esta aventura.

Rev Aventuras	Ratinhos	ASS ESPECIAL	Ratinhos
NATUREZA (Rato)	6	RECURSOS	3
VONTADE	3	CÍRCULOS 5	
SAÚDE	4		

HABILIDADES: Pechincha 5, Persuasão 4, Grão-mestre 4

CARACTERÍSTICAS: Astúcia (1)

A Cobra - Natureza 7

A cobra nesta missão é uma cobra-leite. Seus aspectos de Natureza são: Caça, Secreta, Rastejante, Constritora. Suas armas são: Mordida - + 1D para Manobra, Chocalho - + 1s para Finta bem-sucedida. Espirais + 1s para Ataque bem-sucedido.

As armas são descritas no capítulo Resolução.

Turno dos Jogadores

Assim que a cobra for eliminada e o mapa descoberto, o Mestre deve dizer: "Terminei. É a sua vez. Cada um de vocês tem um teste grátis para gastar, além de quaisquer outros que ganharam. Vocês têm muito o que fazer agora.

"Vocês podem se recuperar de suas condições, podem ir para Barkstone e investigar lá, podem voltar para Lockhaven para relatar ou fazer algo mais que tenham em mente. O que vocês gostariam de fazer?"

A opção mais simples é tentar se recuperar de quaisquer condições e então fazer um teste de Desbravador para ir para Barkstone.

Fim da Sessão

Depois que os jogadores tiverem gasto seus testes e jogado suas cenas no Turno dos Jogadores, a sessão está quase no fim. Há uma última parte a fazer. Cada jogador deve ler sua Crença, Objetivo e Instinto em voz alta. As recompensas apropriadas devem ser dadas por jogar Crenças e Instintos e atingir objetivos. Em seguida, o grupo concede as recompensas de MVP e de burro de carga

Nesta missão, o jogador que descobrir o mapa provavelmente será o MVP. O jogador que derrotar a cobra provavelmente será o burro de carga. Por fim, fale sobre momentos de ótima interpretação e dê a esses jogadores uma recompensa de encarnação.

Depois disso, você terminou!

Continuando a Aventura

Obviamente, esta aventura não acabou. Alguém está tentando encontrar informações secretas sobre Lockhaven. O que eles farão com elas? Quem são eles?

Se quiser, você pode encenar as aventuras contínuas de sua patrulha enquanto tenta responder a essas perguntas. Da próxima vez que você se sentar para jogar, todos devem manter os mesmos papéis - os jogadores com os mesmos personagens e o mesmo jogador atuando como Mestre

Agora que você está em campo, Gwendolyn não está lá para ajudá-lo. Você precisa abrir seu próprio caminho. Os jogadores e o Mestre devem discutir brevemente a direção que desejam seguir. Então, o Mestre pode atribuir a missão da noite: "Descubra os traidores em Barkstone", por exemplo. Assim que tiver sua missão, jogue a sessão da mesma maneira descrita acima.

Continue esse processo até terminar a temporada. Quando o inverno chegar, você precisa retornar a Lockhaven. Consulte Inverno nas Estações para saber o que fazer então

MODELOS DE PERSONAGENS

DE ENTREGAR A CORRESPONDÊNCIA

Entregar a Correspondência usa uma patrulha de quatro ratos, composta por Dain, Quentin, Barão e Robin.

Dain

Dain é um membro sênior de sua patrulha. Junto com seu amigo de longa data, Quentin, ele serve à Guarda em nome da razão e da ação correta.

AGE: 25	PAIS: Damon e Dara
HOMEM 6: Sprucebuck	SÊNIOR: Darrow, o Insetista
COR DA PELE: Marrom	MENTOR: Conrad
PATENTE: Guarda da Patrulha	ENGENHARIA: Tuk, o Bandido
CAPA: Branca	AMIGO: Kenzie
	ANIMES ESPECIAIS
NATUREZA (Rato) 4	RECURSOS 5
VONTADE 4	CÍRCULOS 4
SAÚDE 4	

B6 LJ6F: A razão é o melhor guia para a ação correta

OBJETIVO: Garantir que a correspondência seja entregue com segurança em Elmoss, Sprucetuck, Dorigift e Gilpledge

INSTINTO: Verificar a previsão do tempo todas as manhãs.

PERÍCIAS: Loremouse 3, Guerreiro 2, Caçador 2, Instrutor 2, Desbravador 3, Batedor 3, Solarista 3, Observador do Tempo 3, Persuasor 2, Arquivista 2, Insetista 2, Vigilante da Neve 3, Sábio da Alma 3

TRAÇOS: Racional (t), Estóico (1), Noção do Tempo (1)

GGAR: Espada, lira, óculos

Quentin

Quentin é um amigo de longa data de Dain. Ele é um rato autodidata de Sprucetuck. Quando era jovem, queria ser cientista. Ele estava a caminho de uma vida de aprendizado e pesquisa quando seu jovem amigo o convenceu a se juntar à Guarda.

AGE: 28		PAIS: Os Von Rods	
LAR: Sprucetuck		SÊNIOR: Konard, o Santo	
COR DA PELE: Âmbar		MENTOR: Julian, o Batedor	
PATENTE: Guarda de Patrulha		ENGENHARIA: Feijão de Fibra de Sprucetuck	
CAPA: Vermelho-fogo		FR16ND: Marcus (rato de guarda)	
RAÇA: Ratos		LOCAL ESPECIAL	
NATUREZA (Moure)	6	RECURSOS	4
VONTADE	4	CÍRCULOS	2
SAÚDE	4		

B6L16F: Todas as possibilidades devem ser exploradas para o bem-estar da Guarda.

OBJETIVO: Mapear nossa rota de Lockhaven a Gilpledge

INSTINTO: Sempre desenhar mapas de todos os novos locais pelos quais nossa patrulha viaja

PERÍCIAS: Guerreiro 3, Instrutor 3, Batedor 3, Observador Solar 2, Observador do Tempo 2, Cientista 3, Cartógrafo 3, Cozinheiro 3, Enganador 2, Esperto 2, Cabeça-dura 2, Esperto Chuvoso 2, Esperto Grão 2

TRAÇOS: Inquisitivo (1), Silencioso (1), Corajoso (1)

GGAR: Arco, cachimbo, papel, tinta e canetas

Barão

O Barão é um sobrevivente durão e habilidoso com um coração de ouro.

IDADE: 22		PAIS: Ma Pa Twistwood	
LAR: Elmass		SÊNIOR: Feris, o Carpinteiro	
COR DA PELE: Marrom		MENTOR: Gavin	
PATENTE: Rato de Guarda		INIMIGO: Paul (rato de guarda)	
CAPA: Dourada		AMIGO: Tuk, o Bandido	
Pirâmide		ESCALANTES	
NATUREZA (Moure)	4	RECURSOS 3	
VONTADE	3	CÍRCULOS 2	
SAÚDE	5		

B616F: Construirei um bom nome para a Guarda dos Ratos.

OBJETIVO: Garantirei que nenhum dos meus companheiros de patrulha sofra algum dano nesta missão.

INSTINTO: Antecipar o que o líder da patrulha precisa

HABILIDADES: Guerreiro 4, Caçador 3, Sobrevivente 3, Batedor 2, Enganador 3, Carpinteiro 4, Vigilante de Lockhaven 2, Vigilante 2

TRAÇOS: Compassivo (1), Alerta (1)

GGAR: Alabarda, faca de entalhar madeira

Robin

Robin é um aprendiz de Barkstone. Recém-saído de seu aprendizado de artesão em Lockhaven, Gwendolyn o designou para aprender com o firme e confiável Quentin. Robin tem um coração destemido e patas firmes. Ele está pronto para provar seu valor para a patrulha!

AGE: 17		PAIS: Kem e Bram	
LAR: Barkstone		SÊNIOR: Vernon, o Tecelão	
COR DO PELO: Marrom Claro		MENTOR: Quentin	
PATENTE: Tenderpow		ENGENHEIRO: Thom (Líder da Patrulha)	
CAPA: Nenhuma		FRIEND: Curran	
RAÇA: [illegible]		ESPECIAL: [illegible]	
NATUREZA (Moure)	4	RECURSOS	4
VONTADE	2	CÍRCULOS	2
SAÚDE	6		

B6L16F: Devo incorporar os verdadeiros ideais da Guarda.

OBJETIVO: Provarei a Quentin que sou um aprendiz digno nesta missão

INSTINTO: Sempre criar coisas úteis nos meus momentos livres.

PERÍCIAS: Guerreiro 3, Desbravador 2, Batedor 2, Sobrevivencialista 2, Observador do Tempo 2, Orador 2, Persuasivo 2, Cleire 2, Cartógrafo 2, Ferreiro 2, Tecelão 2, Espírita 2

TRAÇOS: Destemido (1), Pata Firme (1), Generoso (1)

GEAR: Lança, agulhas de tricô, ferramentas de pedreiro e corda

ENTREGAR A CORRESPONDÊNCIA

A missão de exemplo para a primavera é chamada de Entregar a Correspondência. É uma missão simples. A patrulha de Dain e Quentin deve partir de Lockhaven com uma sacola de correspondência. Eles devem entregar partes dela para Elmoss, Sprucetuck, Dorigift e, finalmente, Gilpledge. A maior parte da ação acontece na viagem final de Sprucetuck a Gilpledge.

Vez do Mestre

A Vez do Mestre para esta missão é bem direta. O Mestre interpreta Gwendolyn entregando a correspondência e dando suas instruções. É uma missão de primavera de rotina. Normalmente, os jogadores agora escreveriam seus Objetivos, mas nesta missão de exemplo, todos os Objetivos já foram escritos.

O Mestre começa com uma descrição da jornada. Ele também pode descrever brevemente uma visita a Elmoss e Sprucetuck. Em seguida, ele apresenta o obstáculo da natureza selvagem. Se esse teste for aprovado, ele deve parabenizar os excelentes desbravadores e passar para o obstáculo dos ratos

Assim que ambos forem apresentados, encerre o turno do Mestre e inicie o turno dos jogadores.

Se o teste para superar o obstáculo da natureza selvagem falhar, o Mestre pode impor condições à patrulha e ir direto para o obstáculo dos ratos, ou pode introduzir uma reviravolta. Eu recomendo uma reviravolta. Assim que a reviravolta for resolvida, mova a patrulha direto para Gilpledge e encerre o turno do Mestre.

Exemplos de Obstáculos da Missão

Obstáculo da Natureza Selvagem

Os Territórios no início da primavera são cobertos por manchas de neve, poças de água derretida e trechos de lama. Um teste de Desbravador deve ser feito para completar o circuito de entrega de correspondência. O obstáculo é 6

Obstáculo dos Ratos

Gilpledge é um dos assentamentos mais remotos dos Territórios. Além de sua pequena população nativa, há uma grande população de refugiados de Walnutpeck. Eles foram expulsos de suas casas durante a Guerra de Inverno de 1149. Um dos refugiados é um famoso carpinteiro chamado Martin. A filha de Martin ficou recentemente noiva do filho de um político de Ironwood. Martin quer incluir no dote de sua filha uma herança de família que foi perdida quando Walnutpeck caiu. Ele está prestes a embarcar na perigosa jornada. Quando a patrulha chegar, ele pedirá ajuda para recuperá-la. Após alguma investigação, Martin iniciará uma discussão com a patrulha. Seu objetivo na discussão: Por favor, me ajudem a viajar até Walnutpeck para recuperar a cadeira de balanço da minha avó. Martin não tem habilidade, então ele certamente perderá, mas ele precisa tentar.

Após a discussão, independentemente de Martin vencer ou não, encerre o Turno do Mestre ali mesmo

Exemplos de Reviravoltas de Missão

Use a reviravolta dos animais na estrada para Gilpledge no turno do Mestre. Use a reviravolta dos ratos no turno dos Jogadores após a conclusão da missão.

Reviravolta dos Animais

Se o teste de Busca de Caminhos falhar, a patrulha para ao pôr do sol para acampar em um toco oco. Lá dentro, eles encontram um corvo bastante surpreso. O pássaro grasna e bate as asas. Ele imediatamente avista a sacola de correio e a quer muito! Precisa ter uma sacola de correio! O corvo inicia um conflito de luta animal contra a patrulha. Seu objetivo é: Roubar a sacola de correio e voar para longe!

Se o corvo vencer, a patrulha deve rastreá-lo e recuperar a correspondência. Rastrear o corvo requer um teste de Caçador versus Natureza 8. Roubar a sacola de volta do corvo requer um teste de Batedor versus Natureza 8

Se o corvo perder, possíveis concessões incluem roubar uma parte da correspondência - mesmo que seja apenas uma carta - ou roubar outro item importante da patrulha, como a capa do Barão, o arco de Quentin ou a espada de Dain. Como nenhum desses itens é necessário para completar a missão, o Mestre pode mover o jogo para Gilpledge. Os itens podem ser recuperados após a entrega da correspondência no Turno dos Jogadores.

Virada Climática

O Mestre pode usar uma virada climática para trazer chuva fria de primavera. A chuva faz com que a patrulha faça um Ob 3 de Saúde; uma falha pode deixá-los Doentes ou Cansados. A chuva também atua como um fator em todos os testes de Desbravamento, Exploração e outras atividades ao ar livre pelo resto da sessão.

Virada dos Ratos

Uma das residentes de Gilpledge, Loretta, aguarda ansiosamente uma carta de seu amado, Gunnar. Na primavera passada, Gunnar mudou-se para o norte, para Darkwater, em busca de trabalho. Ele prometeu enviar guarda na primavera seguinte para dizer a Loretta se ela deveria se juntar a ele

Se uma parte da correspondência for perdida devido a uma reviravolta, é a carta de Loretta que desaparece. Ela fica triste e desolada enquanto a correspondência é distribuída e sua carta não está lá. Ela é a última a deixar a praça da cidade depois que a correspondência é dispersada.

Loretta não pedirá ajuda à patrulha, mas é óbvio que ela precisa. Se sua carta foi perdida, ela reunirá seus pertences e partirá para Darkwater ao amanhecer sozinha, determinada a se juntar ao seu amor. Se ela recebeu sua carta (que lhe diz para esperar até o verão para fazer a perigosa jornada), ela tentará arranjar passagem em uma caravana ou carregamento saindo de Gilpledge. Não há caravanas programadas para partir antes do outono

Exemplos de PNJs de Missão

Para Martin, use as estatísticas do Carpinteiro.

Para Loretta, use as estatísticas do Colhedor. As estatísticas do Corvo estão listadas na seção Animais Selvagens de Habitantes dos Territórios.

Turno dos Jogadores

O Turno dos Jogadores começa assim que a patrulha chega a Gilpledge, distribui a correspondência e lida com Martin, se ele estiver em jogo.

Cada jogador tem um teste grátis, além de qualquer um que tenha ganhado em seus testes no Turno do Mestre. Aqui estão algumas sugestões para gastar seus testes:

- Eles podem gastar seus testes para se recuperar de suas condições.
- Eles podem gastar seus testes para recuperar quaisquer itens roubados pelo corvo
- Eles podem usar seus testes para entrar furtivamente em Walnutpeck com Martin e recuperar a cadeira de balanço de sua avó. Isso requer um teste de Descoberta de Caminhos Ob 4 para encontrar Walnutpeck e um Batedor contra Doninha Batedor 5 para encontrar a cadeira. A falha pode aplicar condições ou resultar em uma reviravolta. Eu recomendo que a reviravolta seja Martin e a patrulha serem capturados por doninhas.
- A patrulha pode usar seus testes para escoltar Loretta até uma cidade próxima ou até mesmo a própria Darkwater. Escoltar Loretta até Copperwood ou Rootwallow é um teste de Descoberta de Caminhos Ob 3. Escoltá-la até Darkwater é um teste de Descoberta de Caminhos Ob 4. Se o teste falhar, permita que a patrulha a escolte até seu destino, mas deixe o jogador que fez o teste Cansado e qualquer um que ajudou Faminto. Se você deseja usar uma reviravolta neste caso, use uma reviravolta baseada no clima - a primavera está excepcionalmente fria.

Continuando a Aventura

Qualquer um dos problemas deixados sem solução no Turno dos Jogadores pode surgir em missões futuras - por exemplo, a cadeira de Martin ou o desaparecimento de Jetter de Loretta.

Você também pode usar o corvo como uma reviravolta em missões futuras. Ele é um excelente vilão recorrente.

Uma possível reviravolta para o futuro é decidir que o corvo roubou algo muito importante de um grupo de doninhas. As doninhas cruzaram para os Territórios dos Ratos para caçar o corvo e recuperar o que foi roubado. A patrulha os ajuda a se livrar dessa praga ou eles param as doninhas? Há muito potencial para transformar esse cenário em outras aventuras futuras

MODELOS DE PERSONAGENS DE PROBLEMAS EM GRASSLAKE

A patrulha usada em Trouble in Grasslake é um pouco mais sombria e peculiar do que as outras patrulhas.

Thom

Thom é um rato de guarda mais velho. Ele está na Guarda desde antes de Gwendolyn ser sua matriarca. Como muitos ratos valentes, ele foi ferido na Guerra de Inverno e agora carrega as cicatrizes.

AGE: 40		PAIS: Os Huckabees	
HOMEM: Lockhaven		SÊNIOR: Wembleyshire	
COR DA PELE: Cinza		MENTOR: Oswald	
PATENTE: Líder da Patrulha		ENGENHARIA: Darbey Vermelho	
CAPA: Vermelha		FR16ND: Harold, o Lutador	
RAY ASTILTES	CLASSIFICAÇÃO SALADAS		CLASSIFICAÇÃO
NATUREZA (Moure)	4	RECURSOS	5
VONTADE	5	CÍRCULOS 5	
SAÚDE	4		

B6L16F: Um dia eu termino com isso, mas por enquanto, mais uma vez na briga.

OBJETIVO: Preciso salvar a cervejaria de Hardd do monstro.

INSTINTO: Sempre proteger o tenderpow

PERÍCIAS: Guerreiro 4, Instrutor 2, Desbravador 2, Batedor 2, Solarista 2, Observador do Tempo 3, Orador 2, Persuasor 3, Loremouse 2, Armeiro 3, Pedreiro 2, Cervejeiro 2, Sábio de Adágios 2, Sábio de Folhas 2, Uso de Cerveja 2, Uso de Cogumelo 2

CARACTERÍSTICAS: Honra do Guarda (1), Teimoso (1), Marcado (1)

GGAR: Espada e uma garrafa de bebida fermentada

Kyle

Kyle é um rato de guarda completo e capaz. Inconfortável em cidades e vilas, ele prefere ficar em campo aberto, se defendendo sob o sol, a chuva e as estrelas.

AGE: 28	PAIS: Bill ofenny
LAR: Elmass	SÊNIOR: Singer, o Tecelão
COR DA PELE: Marrom	MENTOR: Chauncy
PATENTE: Guarda de Patrulha	ENGENHEIRO: Jeremiah (líder da patrulha)
CAPA: Verde	AMIGO: Cheksa, o Mascate

Key Abilities	Ratings	Special Abilities	
NATUREZA (Rato)	5	RECURSOS	6
VONTADE 4		CÍRCULOS 3	
SAÚDE	4		

B6J6F: O lugar para a Guarda é na natureza, não em Lockhaven.

OBJETIVO: Determinarei exatamente o que está por trás deste ataque.

INSTINTO: Nunca confie em um rato rico

PERÍCIAS: Guerreiro 3, Colhedor 3, Caçador 2, Bisbrutor 3, Desbravador 2, Batedor 3, Sobrevivente 3, Observador do Tempo 2, Enganador 2, Persuasivo 2, Tecelão 2, Perspicaz com Pedras 3, Perspicaz com Rabanetes Selvagens 3

TRAÇOS: Alerta (1), Suspeito (1), Orientação Natural (1)

GGAR: Lança e uma lâmpada de costura

Nathaniel

Nathaniel é um rato peculiar. Ele é um curandeiro habilidoso, juramentado à Guarda e dedicado a proteger e reconstruir. No entanto, sua natureza teimosa e independente o torna propenso a explosões. Assim que seu temperamento explode, ele é o primeiro a entrar na briga com seu machado!

AGE: 25		PAIS: Lin e Ber	
LAR: Copperuwod		SÊNIOR: Muhle, o Carpinteiro	
COR DO PELO: Vermelho		MENTOR: Christopher	
PATENTE: Rato da Guarda		ENGENHEIRO: Peder (filho de Christopher)	
CAPA: Azul		FR16 ND: Saxão	
RAMIFICAÇÕES		ESPECIAL	
NATUREZA (Rato)	5	RECURSOS	5
VONTADE	3	CÍRCULOS	3
SAÚDE	5		

B6L16F: Construa, não destrua.

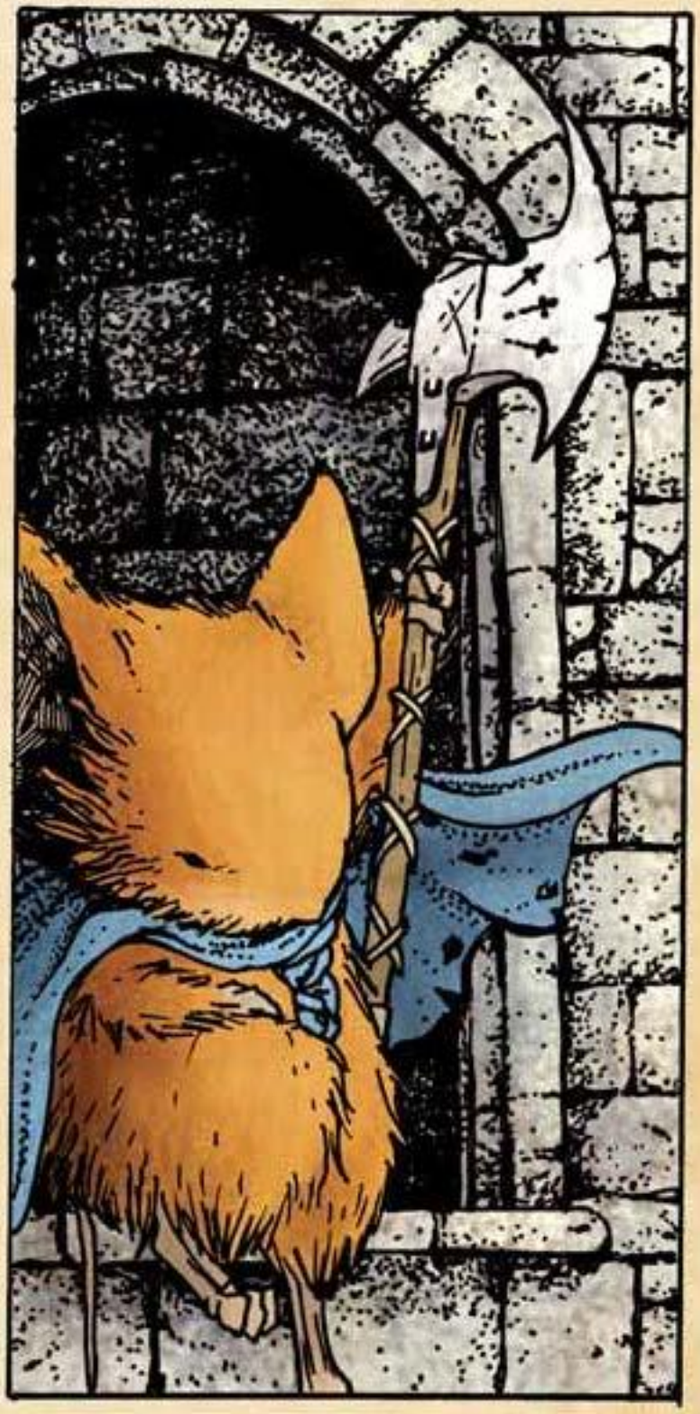
OBJETIVO: Ajudar os desposuídos de Grasslake em seu momento de necessidade

INSTINTO: Defender outros em perigo.

PERÍCIAS: Guerreiro 2, Curandeiro 4, Orador 2, Pechinchador 2, Desbravador 3, Sobrevivencialista 3, Militarista 2, Carpinteiro 3, Transporte 2, Machado 2

TRAÇOS: Teimoso (t), Independente (1), Pensativo (1)

EQUIPAMENTO: Machado, ervas medicinais, kit de conserto



Sloan

Sloan é uma ratinha quieta e inteligente. Ela é sorrateira e perspicaz. Se conseguir superar sua natureza reservada, será uma excelente rata de guarda.

AGE: 15		PAIS: Pino Toby	
CASA: Barkstone		SÊNIOR: Gregor, o Ferreiro	
COR DA PELE: Cinza		Mentor: Tham	
CLASSIFICAÇÃO: Tenderpaw		ENGMY: Lester, o Ex-Pata Macia	
MANTO: Nenhum		AMIGO: Josué, o Oleiro	
Para os outros	MAIOR	ESCALASTO	RAZÕES
NATUREZA (Moure)	6	RECURSOS	4
VAI	2	CÍRCULOS	1
SAÚDE 6			

B6LJ6F: Sou superior a todos os outros ratos dos Territórios.

OBJETIVO: Preciso me aproximar de Thom para que ele me considere para promoção a guarda-camundongo.

INSTINTO: Sempre busque vingança.

HABILIDADES: Batedor 4, Sobrevivencialista 3, Observador do Tempo 3, Enganador 3, Arquivista 3, Vidraceiro 2, Ferreiro 2, Venenoso 2

TRAÇOS: Gracioso (t), Pata Firme (1), Astuta (1)

GGAR: Escudo e uma bolsa trancada

PROBLEMAS EM GRASSLAKE

A patrulha de Thom está traçando a Fronteira do Odor além de Wolfepointe quando retornam a Grasslake no inicio do verão. Ao se aproximarem da cidade, o amigo de Thom, Harold, que mora em Grasslake, vem correndo pela grama do pântano, gritando por socorro. Ele diz à patrulha: "Um monstro gigante! Um monstro em Grasslake! Destruindo a cidade, comendo ratos, destruindo minha cervejaria!"

Diga aos jogadores que o inimigo de Sloan, Lester, o Ex-Pata Macia, está em Grasslake.

Essa é a tarefa da missão! Peça ao grupo que escreva seus Objetivos para esta sessão com base nessas informações.

PROBLEMAS EM GRASSLAKE combina ratos e obstáculos animais de uma forma particularmente divertida.

Vez do Mestre

Uma gigantesca tartaruga mordedora rastejou para fora do lago e encalhou na praça da cidade de Grasslake. Ela invadiu os cais, afundou vários barcos de pesca e se enfiou entre a cervejaria de Harold e a padaria de Grasslake, administrada pela padeira Honeywind. Atualmente, ela parece estar tomando sol e se aquecendo no calor da padaria.

Os ratos de Grasslake se reuniram em uma multidão silenciosa e horrorizada na extremidade da praça da cidade. O velho monstro presunçoso está de olho nos ratos, claramente pensando em sua próxima refeição.

A patrulha deve desalojar a fera! O Mestre pode permitir que eles formulem um plano ou pode fazer com que a fera ataque imediatamente.

Ratos como Lester, Harold, Honeywind e talvez o prefeito deveriam atrapalhar e oferecer vários protestos. Assim que a tartaruga for despertada e Lester for derrotado, o Mestre pode encerrar seu turno.

Exemplos de Obstáculos da Missão

A Tartaruga

A tartaruga pode se mover em várias direções. Ela não precisa começar a devorar ratos ainda. Ao pôr do sol do meio-dia, ela pode abrir a padaria para tentar chegar mais perto dos fornos, por exemplo. Se a patrulha quiser impedi-la, eles terão que usar uma perícia apropriada contra sua Natureza 8.

Assim que a patrulha estiver pronta para desalojar a tartaruga mordedora, eles devem usar um conflito para executar seu plano. O conflito pode ser uma luta ou um "outro" conflito usando Cientista ou até Militarista se eles conseguirem convencer as pessoas da cidade a lutar

A tartaruga lutará duro e sujo. Se conseguir ferir um rato, certifique-se de cortar caudas e orelhas! Se puder, definitivamente tentará capturar o máximo de ratos possível.

O Rival

O rival de Sloan, Lester, foi recentemente dispensado do serviço na Guarda. Seu mentor sentiu que ele não era adequado para a tarefa. Sloan e Lester foram aprendizes juntos em Lockhaven. Lester a culpa por fazer com que ele fosse dispensado. Ele se mudou para Grasslake para começar a trabalhar como ferreiro e ficar o mais longe possível de Sloan.

Ele fará tudo o que puder para ajudar Thom, Kyle e Nathaniel a tirar a tartaruga da cidade. Ele não ajudará Sloan, a menos que seja forçado a isso. Ele também tentará explicar a Thom que acha que Sloan é uma maçã podre. Ele quer que ela seja expulsa da Guarda!

Reviravoltas de Exemplos de Missão

Destruição

Compromissos ou reviravoltas envolvendo a tartaruga devem resultar na destruição da padaria, da cervejaria ou de quaisquer outros prédios disponíveis! Pense em Godzilla!

Não nos Ovos!

Se a patrulha usar Caçador ou Loremouse para descobrir mais informações sobre a tartaruga, o Mestre pode usar uma reviravolta para tornar a tartaruga uma fêmea prenhe! Ela está aqui para depositar seus ovos na praça arenosa da cidade de Grasslake.

A patrulha pode deixar a tartaruga depositar seus ovos como parte de um plano. Ela depositará os ovos e partirá, para nunca mais retornar. Se lhe for permitido depositar seus ovos, ela destruirá todos os prédios da praça da cidade! A residência do prefeito, a padaria, a cervejaria e a ferraria serão destruídas

Assim que seus ovos forem depositados, ela partirá. A patrulha pode querer desenterrar os ovos, movê-los ou destruí-los. Isso exige um teste de Ob para Natureza ou Caçador. Se o teste falhar, um ovo é deixado para trás sob Grasslake. Ele chocará no outono como o Bebê Gojira!

A Jovem Senhorita

Se Kyle ou Nathaniel forem feridos na defesa da padaria, a filha de Honeywind, Flower, correrá para ajudá-los. Ela ficará instantaneamente apaixonada pelo rato ferido. Ela convidará a patrulha de volta para a casa de sua família, no outro extremo da cidade. Ela os alimentará e os deixará descansar - todos, exceto o rato por quem ela se apaixonou, é claro. Ela o seguirá a cada passo e fará tudo o que puder para que ele a peça em casamento! Se possivel, ela iniciará uma discussão muito gentil contra seu alvo e tentará convencê-lo a aceitar sua pata em casamento.

Exemplos de Missão PNJ

Lester

Rov Abilities	Ratings	Abilities Especiais	Ratings
NATUREZA (Rato)	4	RECURSOS	2
VONTADE	2	CÍRCULOS	1
SAÚDE	6		

PERÍCIAS: Ferreiro 3, Barqueiro 2, Pechinchador 3, Persuasor 3, Caçador 3, Batedor 3, Curandeiro 2

CARACTERÍSTICAS: Amargo (2), Pata Firme (1)

Senhorita Flor

Rov Abilities	Ratings	Conjunto Especial	Ratings
NATUREZA (Rato)	4	RECURSOS	5
VONTADE	3	CÍRCULOS 4	
SAÚDE	4		

PERÍCIAS: Padeiro 3, Cozinheiro 3, Persuasor 3, Curandeiro 2, Pechinchador 3, Pão-esperto 3,

CARACTERÍSTICAS: Magro (1), Bonito (1)

Harold, o Cervejeiro

Rov Abilities	Ratings	Conjunto Especial	Ratings
NATUREZA (Rato)	4	RECURSOS 6	
VONTADE	3	CÍRCULOS 6	
SAÚDE 4			

PERÍCIAS: Cervejeiro 5, Moleiro 2, Cerveja 4

CARACTERÍSTICAS: Baixo (1), Bêbado (1)

Natureza da Tartaruga-aligátor 8
Média, Nadando, Abocanhando

Armas da Tartaruga Mordedora

Pescoço Surpreendentemente Longo - + ID para Atacar. Mandíbulas Ósseas + Is para Atacar. Carapaça Estriada - + 3D para Defender.

Turno dos Jogadores

Durante o Turno dos Jogadores, a patrulha pode, é claro, se recuperar de quaisquer solavancos e arranhões.

Eles também podem usar seus testes para tentar consertar a cidade, perseguir a tartaruga, desenterrar os ovos da tartaruga, casar-se com a Srta. Flor ou resolver as coisas com Lester.

Consertar a cidade exigirá testes de Carpinteiro. Harold e Honeywind serão eternamente gratos por qualquer ajuda.

Perseguir a tartaruga envolverá um conflito de perseguição muito perigoso através do próprio Grasslake.

Desenterrar os ovos, como discutido anteriormente, exigirá um teste de Caçador ou Natureza..

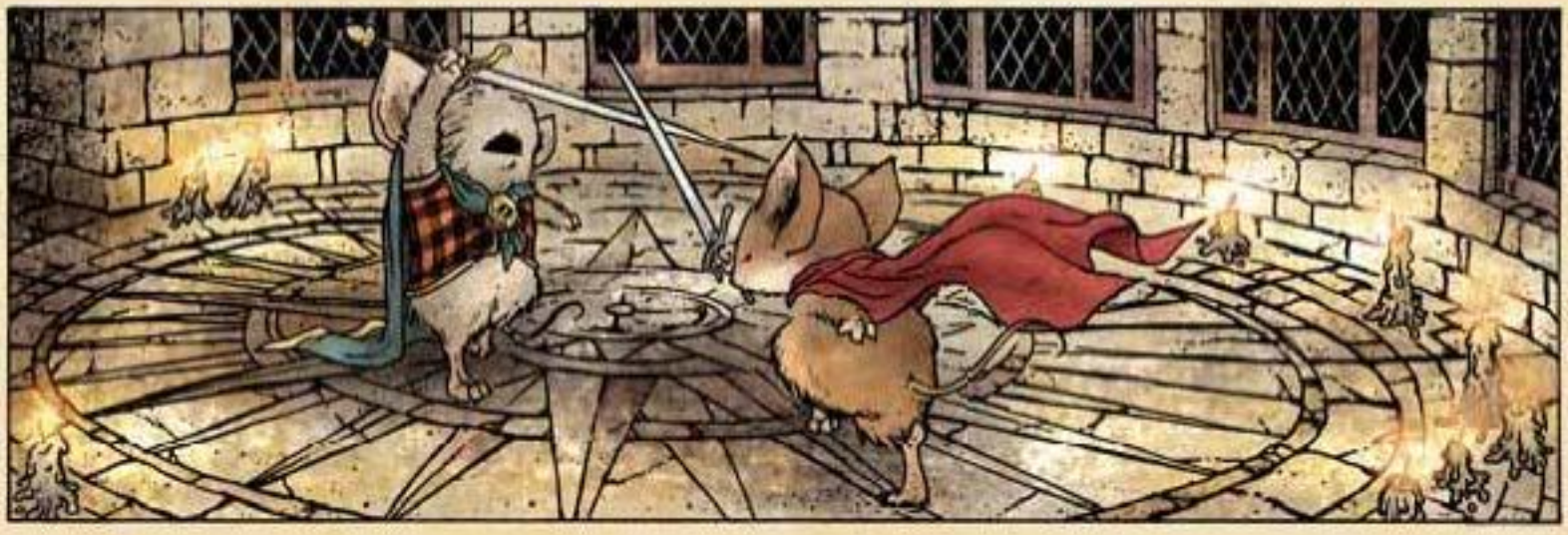
Casar-se com a Srta. Flor exigirá permissão da Mamãe e do Papai Honeywind. Convencê-los exigirá algum esforço! Eles não querem um filho na Guarda. Em uma discussão, eles tentarão subornar o rato da guarda para ir embora e nunca mais voltar

Se Lester não conseguir convencer Thom de que Sloan é um rato astuto e manipulador, indigno da Guarda, ele jurará que a própria Guarda é corrupta! Se sua nova ferraria não for destruída, ele tentará retomar sua vida, jurando nunca mais ajudar a Guarda novamente! Se a patrulha quiser convencê-lo do contrário, será necessário um teste de Persuasão contra sua Vontade. Se quiserem convencê-lo a ajudar ou realmente fazê-lo mudar de ideia sobre Sloan, será necessária uma discussão acirrada.

Continuando a Aventura

A patrulha de Thom é dura e árdua! De Grasslake, eles podem visitar Burl, Lonepine ou Sandmason para ver quais problemas o aguardam. Mas sua verdadeira missão é Sloan. Ela é uma pata novata. Thom e o resto da patrulha devem testá-la e garantir que ela esteja pronta para se juntar à Guarda a sério neste inverno

Nesse sentido, o Mestre deve se certificar de colocar Sloan em evidência pelo menos uma vez por missão. Ele deve encorajar os ratos da patrulha a atribuir tarefas a ela para que ela possa provar seu valor, mesmo que os ratos pudessem completar as tarefas melhor sozinhos



RECRUTAMENTO

Que esta pedra sempre represente
segurança e prosperidade.
Que ela seja seu conforto, seu orgulho, seu lar.

- Dedicatória recitada por todas as Matriarcas da Guarda dos Ratos aos novos ratos guardas ao entrarem em Lochhaven

Esta seção descreve como criar um personagem para o RPG Guarda dos Ratos. Não é necessário jogar. É apenas para jogadores avançados ou curiosos. Os modelos fornecidos na seção Guarda dos Ratos do livro devem fornecer bastante material para jogar até que você se sinta confortável o suficiente com o jogo para criar seus próprios personagens.

A criação de um personagem é feita em 21 etapas fáceis. Nessas etapas, o jogador faz escolhas e responde a perguntas sobre o conceito, patente, idade, Natureza, cidade natal, experiência de vida, Recursos, Cirdes, caracteristicas, nome, cor do pelo, pais, artesão sênior, mentor, amigo, inimigo, cor da capa, Crença, Objetivo, Instinto e equipamento do seu personagem. Parece muito, mas não é. A maioria das etapas é muito curta

TODOS JUNTOS AGORA

Ao criar personagens, leia cada passo e suas instruções em voz alta para os jogadores. Responda ao processo pergunta por pergunta. Fazemos isso dessa maneira por dois motivos: é mais rápido e cria uma patrulha completa, em vez de uma coleção de excêntricos.

CONCEITO

Antes de começar, pense em que tipo de personagem você quer interpretar no mundo de Mouse Guard: um veterano grisalho, um jovem novato ou algo entre os dois. Como é a personalidade dele? Qual é a especialidade dele?

Chris quer criar um rato de guarda durão. Ele é um lutador, mas não gosta de lutar.

CLASSIFICAÇÃO DO GUARDA

Qual nivel de experiência ou classificação você gostaria de interpretar? Existem cinco classificações para o Mouse Guard: pata novato, rato de guarda, guarda de patrulha, lider de patrulha e capitão da guarda. Todas têm suas vantagens e desvantagens

Patas Novas são recrutas, Camundongos Guarda são os soldados de infantaria da Guarda. Guardas de Patrulha são Camundongos Guarda veteranos responsáveis por missões complicadas ou independentes. Lideres de Patrulha são Guardas de Patrulha que demonstraram que podem pensar de forma independente e guiar outros Camundongos. Capitães de Guarda são Camundongos poderosos nomeados para a patente mais alta da Guarda devido ao seu serviço de longa data e valor exemplar.

Exceto em circunstâncias especiais, só pode haver um jogador lider de patrulha em seu grupo. Capitães de Guarda são raros e só podem ser jogados a critério do grupo. Se um capitão de guarda for permitido, pode haver apenas um por grupo. Se um Pata Nova for jogado, um dos outros jogadores deve ser seu mentor.

Chris decide que seu personagem terá a patente de Camundongo Guarda. Ele quer manter a simplicidade.

Dois Lideres de Patrulha em uma Patrulha

Em grupos de quatro jogadores, pode haver dois líderes de patrulha se os outros dois jogadores desejarem assumir os papéis de Patas Novas.

IDADE E HABILIDADE DO RATO

Seus valores iniciais de Vontade e Saúde são determinados pela sua patente de Guarda. Escolha uma idade com base na sua patente

Patente da Guarda	Idade	Vontade	Saúde
Pata Macia	14-17	2	6
Rato de Guarda	18-25	3	5
Guarda de Patrulha	21-50	4	4
Lider da Patrulha	21-60	5	4
Capitão da Guarda	41-60	6	3

Chris decide que seu rato de guarda é um jovem de 22 anos. Sua Vontade é 3. Sua Saúde é 5.

NATUREZA DO RATO

Todos os personagens têm uma Natureza base de 3. Responda às três perguntas a seguir para determinar sua pontuação final de Natureza inicial. As escolhas limitarão algumas de suas escolhas de perícias e características posteriormente. Anote quaisquer itens restritos em sua lista de personagem por enquanto.

- Você economiza para o inverno mesmo que isso signifique ficar sem algo agora? Ou você usa o que tem quando precisa?

  Se você economizar para o inverno, aumente sua Natureza em 1. Você não pode escolher as características Ousado ou Generoso.

- Quando confrontado, você se mantém firme e luta ou corre e se esconde?

  Se você correr e se esconder, aumente sua Natureza em 1. Diminua sua perícia inicial de Guerreiro, se você a escolher, em 1.

- Você tem medo de corujas, doninhas e lobos?

  Se tiver, aumente sua Natureza em 1. Você não pode escolher a característica Destemido

Chris decide que seu personagem não economiza para o inverno. Ele se mantém firme quando confrontado, mas teme corujas, doninhas e lobos. Sua Natureza inicial é 4.

ONDE VOCÊ NASCEU?

Escolha uma cidade de camundongos onde seu personagem nasceu. Cada cidade tem sua própria cultura, representada pelas habilidades e características que ela fornece.

Barkstone

Uma cidade movimentada da classe trabalhadora

Perícias: Carpinteiro, Oleiro, Vidraceiro

Características: Pata Firme

Copperwood

Uma das cidades mais antigas e lar de uma das duas minas dos Territórios.

Perícias: Ferreiro, Pechinchador

Características: Independente

Musgo

Uma cidade outrora próspera, conhecida por seu musgo medicinal.

Perícias: Carpinteiro, Colhedor

Características: Alerta

Ivydale

Famosa por seus padeiros e pão.

Perícias: Colhedor, Padeiro

Características: Trabalhador

Lockhaven

O lar da Guarda dos Ratos.

Pericias: Tecelão, Armeiro

Traços: Generoso, Honra do Guarda

Porto Sumac

Uma pequena cidade portuária movimentada entre Águas Escuras e Folha Ferrugem.

Pericias: Velejador, Vigilante do Tempo

Traços: Resistente, Senso do Tempo

Toca de Xisto

Uma cidade simples conhecida por suas bebidas deliciosas!

Pericias: Pedreiro, Colhedor, Moleiro

Traços: Mente Aberta

Sprucetuck

Conhecida por seus cientistas, remédios e misturas de aromas.

Pericias: Cientista, Rato do Conhecimento

Traços: Inquisitivo, Racional

Escolha um traço e uma pericia da cidade em que seu personagem nasceu. Anote-os em sua ficha de personagem e marque-os.

Chris decide que seu rato de guarda é de Elmoss. Ele anota a pericia Carpinteiro e o traço Alerta em sua ficha de personagem nos espaços apropriados. Ele marca ambos.

EXPERIÊNCIA DE VIDA

Você terá várias opções em cada uma das seções a seguir. Cada vez que escolher uma pericia, marque-a ou anote-a em sua ficha de personagem. Você pode escolher ou marcar uma pericia várias vezes, usando múltiplas escolhas de uma seção ou de várias seções.

Cada vez que você marca uma pericia, você torna seu personagem mais experiente naquela área.

Níveis Iniciais de Perícia

Para determinar seus níveis iniciais nas pericias e habilidades que você escolheu, conte o número de vezes que você marcou cada uma e some 1. Esse total é seu nivel inicial para aquela pericia. Anote o nível em sua ficha de personagem ao lado da pericia.

Marcar uma pericia três vezes dá um nivel inicial de 4 - três verificações mais um.

O nível inicial máximo para uma pericia é 6.

Escolhendo Pericias

A ficha de personagem lista uma série de pericias que são mais comuns aos ratos de guarda. Seu personagem provavelmente não começará com classificações em todas essas pericias. Provavelmente, você escolherá se concentrar em algumas pericias. Tudo bem. Você pode aprender as outras durante o jogo ou contar com seus companheiros de patrulha para compensar sua falta

Se você quiser escolher uma perícia que não esteja listada na sua ficha, escreva-a em um espaço disponivel e marque o número apropriado de marcas de seleção ao lado dela: um, dois, três ou qualquer outra.

Escolha uma área na qual você tenha talento natural.

Patas Novas e capitães de guarda escolhem dois. Ratos de guarda, guardas de patrulha e líderes de patrulha escolhem um.

Administrador
Apicultor
Arquivista
Armeiro
Padeiro
Artesão de barcos
Cervejeiro
Carpinteiro
Cartógrafo
Cozinheiro
Enganador
Guerreiro
Vidraceiro
Pechinchador
Colhedor
Curandeiro
Caçador
Insetista
Instrutor
Trabalhador braçal
Loremouse
Militarista
Moleiro
Orador
Desbravador
Persuasor
Oleiro
Cientista
Batedor
Ferreiro
Pedreiro
Sobrevivencialista
Clima
Vigilante
Tecelão

Chris escolhe Enganador. Ele marca a opção ao lado do símbolo do seu personagem.

Qual era o ofício dos seus pais?

Patas delicadas escolhem duas; todos os outros escolhem uma. Além disso, anote esta habilidade ao lado dos seus Pais na ficha de personagem

Apicultor
Arquivista
Armeiro
Padeiro
Artesão de barcos
Cervejeiro
Carpinteiro
Cartógrafo
Vidraceiro
Colhedor
Insetista
Moleiro
Oleiro
Ferreiro
Pedreiro
Tecelão

Chris escolhe carpinteiros para seus pais. Ele marca a habilidade Carpinteiro em sua ficha de personagem. Ele já a anotou quando decidiu que ele era de Elmoss.

Como convencer as pessoas de que você está certo ou de fazer o que precisa?

Líderes de patrulha e capitães da guarda escolhem dois; todos os outros escolhem um:

Enganador
Orador
Persuasor

Chris escolhe Enganador novamente. Ele quer que seu personagem seja capaz de intimidar as pessoas. Ele marca outra marca ao lado de seu rato.

Com quem você foi aprendiz da Guarda? Qual era o ofício daquele rato?

Um jovem rato que busca se juntar à Guarda se inscreve na primavera ou no outono. Eles se encontram com um rato da guarda responsável pelos novos recrutas

e são recebidos em Lockhaven. Esses recrutas inexperientes são então distribuídos entre os diversos artesãos de Lockhaven para atuar como assistentes, operários e aprendizes. Durante as duas primeiras temporadas de serviço, eles são aprendizes desses artesãos experientes. Nessa função, eles ajudam a suprir as necessidades materiais da Guarda.

Marque uma habilidade da lista abaixo. Além de marcar uma habilidade, observe a opção ao lado do Artesão Sênior.

Apicultor	Carpinteiro	Moleiro
Arquivista	Cartógrafo	Oleiro
Armeiro	Vidraceiro	Smith
Padeiro	Colheitadeira	Pedreiro
Cervejeiro	Insectrista	Tecelão

O veterano do personagem de Chris em Lockhaven era Carpinteiro.

Ele verifica a habilidade novamente.

O que seu mentor enfatizou no treinamento?

Após o aprendizado, o recruta recebe um mentor. Este rato de guarda introduz lentamente o rato de guarda às tarefas de patrulha e outras tarefas da Guarda. A função do rato de guarda é realizar o trabalho braçal e pesado, para que as patas e a mente do mentor estejam livres para enfrentar os perigos que encontrar. Após algumas temporadas de tutela, o mentor recomendará o rato recruta a Gwendolyn para promoção ao status de rato de guarda completo.

É papel do mentor treinar o recruta como achar melhor. Alguns mentores podem ter métodos ou requisitos de treinamento mais rigorosos do que outros. Alguns podem se concentrar em diferentes aspectos da vida na Guarda — alguns podem enfatizar a Observação do Tempo como uma das maneiras mais importantes de se manter livre de perigos, enquanto outros podem se concentrar em Luta e alguns enfatizam o Escotismo e a Descoberta de Caminhos.

Cada rato de guarda é treinado por um mentor. Tenderpaws e líderes de patrulha escolhem dois; todos os outros escolhem um:

Lutador	Instrutor	Sobrevivencialista
Curador	Desbravador	Clima
Caçador	Escoteiro	Observador

O mentor do personagem de Chris enfatizou a habilidade de Sobrevivencialismo durante o treinamento.

Que tipo de experiência você tem na Guarda?

Todos os camundongos de guarda possuem uma variedade de treinamento e experiência em habilidades importantes para sua função. Dentro desse treinamento, alguns camundongos se especializam em apenas uma ou duas áreas, enquanto outros tentam manter uma ampla base de habilidades.

Você pode escolher entre a seguinte lista de perícias com base na sua experiência com a Guarda. Você pode fazer uma série de testes com base na sua classificação, como segue: Pata Ternura 3, Rato de Guarda 6, Guarda de Patrulha 8, Líder de Patrulha 9, Capitão de Guarda 12.

Guerreiro | Instrutor | Sobrevivente
Curandeiro | Desbravador | Clima
Caçador | Batedor | Vigilante

Patas Tender podem considerar Trabalhador como parte da lista acima.

Ratos de guarda podem considerar Pechinchador como parte da lista acima.

Guarda de patrulha pode considerar Cozinheiro como parte da lista acima.

Lideres de patrulha consideram Persuasor e Rato de Sabedoria como parte da lista acima.

Capitães de guarda também podem considerar Orador, Militarista e Administrador como parte da lista acima.

Como rato de guarda, Chris tem seis testes para gastar. Ele coloca três testes ao lado de Guerreiro, dois ao lado de Caçador e um ao lado de Batedor.

Qual é a sua especialidade?

Cada jogador, exceto Patas Tender, pode adicionar um teste a uma perícia da lista abaixo. Cada jogador deve escolher uma especialidade única - dois jogadores não podem ter a mesma pericia que sua especialidade.

Guerreiro | Instrutor | Sobrevivente
Curandeiro | Desbravador | Clima
Caçador | Batedor | Vigilante

Chris escolhe Sobrevivencialista como sua especialidade.

Ele coloca outro teste ao lado dela em sua ficha de personagem, totalizando dois testes.

Contagem

Conte as marcas de verificação feitas para cada perícia e adicione 1. Esse total é sua classificação inicial para aquela perícia.

A classificação máxima para uma perícia é 6.

Quando todos tiverem contabilizado suas perícias, continue com o próximo conjunto de perguntas.

As perícias de Chris são assim: Guerreiro 4, Caçador 3, Sobrevivencialista 3, Batedor 2, Enganador 3, Carpinteiro 4.

Sobre o que você tem conhecimento específico?

Há um subconjunto especial de perícias conhecido como sabedorias. Essas perícias representam conhecimento e experiência puros.

Você começa com um número de testes de sabedorias proporcional à sua patente. Você só pode gastar esses testes em sabedorias. Conte seus testes de sabedoria quando terminar - conte os testes e adicione um para determinar a classificação inicial

Classificação	Verifica para Mais Sábio
Pata Terna	1
Rato de Guarda	2
Guarda de Patrulha	3
Líder da Patrulha	4
Capitão da Guarda	6

Rato de Guarda Sábios

Escolha na lista em ordem alfabética abaixo ou leia os títulos dos Sábios Específicos para obter diretrizes e criar os seus próprios sábios:

Sábios A

Sábio sobre Apiário, Sábio sobre Armadura, Sábio sobre Tempestade de Outono

Sábios B

Sábio sobre Texugo, Sábio sobre Casca de Árvore, Sábio sobre Pássaro, Sábio sobre Nevasca, Sábio sobre Amoreira, Sábio sobre Fogo Selvagem, Sábio sobre Toca

Sábios C

Sábio sobre Celebrações, Sábio sobre Tempo Claro e Quente, Sábio sobre Costa, Sábio sobre Chuva Fria, Sábio sobre Onda de Frio, Sábio sobre Copperwood, Sábio sobre Coiote, Sábio sobre Ofício, Sábio sobre Crime

Sábios D

Sábio sobre Urze Escura, Sábio sobre Veado, Sábio sobre Seca

Sábios E

Sábio sobre Musgo, Sábio sobre Epidemia, Sábio sobre Escolta

Sábios F

Fome, Enchente repentina, Incêndio florestal, Floresta, Raposa, Congelamento, Sapo

Sábios G

Governador, Grãos, Capitão da guarda, Rato guarda

Sábios H

Colheita, Falcão, Onda de calor, Ervas, Esconderijo

Sábios I-K

Tempestade de gelo, Gelo

Sábios L

Lago, Cobertura de folhas, Refúgio

Sábios M

Correio, Medicina, Alce, Musgo, Guarda Rato, Lama

Sábios N

Noite, Nozes

Sábios O

Terreno aberto, Coruja

Sábios P

Caminho, Guarda de patrulha, Líder de patrulha, Plantação, Veneno, Pand, Predador

Sábios R

Guaxinins, Chuvas, Corvos, Rebeliões, Receitas, Estradas,

Terrenos Rochosos

Sábios S

Faro - Fronteiras, Tocas de Xisto, Escudos, Costas,

Escassez, Cobras, Neve, Espinhos, Esquilos,

Estrelas, Riachos, Pântanos

Sábios T

Grama alta, Patas Macias, Espinhos, Tempestades,

Marés, Ratos-comerciantes, Trilhas, Transportes,

Armadilhas, Túneis, Tartarugas

Sábios U-V

Frio fora de época, Quente fora de época

Sábios W-Z

Guerra, Doninhas, Widgets, Território selvagem, Ratos selvagens, Lobos

Sábios Específicos de Cidades

A lista de sábios fornece exemplos de sábios para cidades - sábio de Lockhaven, sábio de Elmoss, etc. Se você deseja escolher um sábio para um assentamento não listado, você pode. Anote o assentamento e adicione "-sábio" a ele. Pronto.

Sábios Específicos de Animais

A lista de sábios fornece exemplos de sábios para animais - sábio de Guaxinim, sábio de Coruja, etc. Se você deseja escolher um sábio para um animal não listado, Urubu-de-cabeça-vermelha, por exemplo, você pode. Anote o sábio em sua ficha de personagem como sábio de Urubu-de-cabeça-vermelha ou qualquer animal que você desejar.

Sábio Específico de Rato

Você pode escolher sábios específicos para tipos ou grupos de ratos - sábio de Guarda de Rato, sábio de Governador, sábio de Rato Selvagem, etc. Se você não vir o grupo de ratos listado nos sábios, você pode desenvolver seu próprio sábio para representar o grupo. Por exemplo, sábio de Armeiro, sábio de Apicultor, sábio de Bandido e assim por diante.

Para seu personagem, Chris escolhe o sábio de Lockhaven 2 e o sábio de Governador 2

RECURSOS DA GUARDA

Os recursos representam o pagamento do Guarda, mas também o quão engenhoso e inteligente o rato é com seus bens e posses materiais.

A classificação base de Recursos do seu personagem é determinada por sua patente: pata macia 1, rato de guarda 2, guarda de patrulha 3, líder de patrulha 4, capitão da guardá 5.

As seis perguntas a seguir podem modificar essa pontuação:

- No inverno, você ainda pratica um ofício como tecelagem, ferraria ou cerâmica para a Guarda?

  Em caso afirmativo, aumente os Recursos em 1. Você deve ter a habilidade para o ofício em questão. Você pode não ter a característica de Líder para começar. Você está muito ocupado.

- Seus pais são ferreiros, políticos, comerciantes ou apicultores?

  Em caso afirmativo, aumente seus Recursos em 1. Seus pais devem ser do ofício conhecido e podem não estar na Guarda.

- Você gosta de comprar presentes para si mesmo e seus amigos?

  Em caso afirmativo, diminua seus Recursos em 1.

- Você é econômico?

  Se sim, aumente seus Recursos em 1. Você não pode escolher o traço Generoso para começar.

- Você já ficou endividado? Ou geralmente é ruim com dinheiro?

  Se sim, diminua seus Recursos em 1.

- Você sempre faz as malas com cuidado para uma jornada, garantindo que tenha tudo o que precisa?

  Se sim, aumente seus Recursos em 1. Você não pode escolher os traços Ousado ou Ardente para começar.

Chris decide que seu personagem pratica Carpintaria no inverno em Lockhaven (+1). Seus pais não são nenhum dos tipos indicados (±0). Seu rato de guarda não é particularmente generoso (10). Ele não é econômico (±0). Mas ele está endividado (-1). Sendo um sobrevivente, ele faz as malas com cuidado para viagens longas (+1). Isso é um resultado líquido de +1 adicionado à sua base de 2. Seu personagem começa com uma classificação de Recursos de 3.

CÍRCULOS DE GUARDA

A habilidade Círculos representa o quão bem conectado seu personagem é

Os ratos patas tenras começam com uma classificação de Círculos de 1. Os ratos guardas começam com uma classificação de Círculos de 2. Os guardas de patrulha e os líderes de patrulha começam com uma classificação de Círculos de 3. Os capitães de guarda começam com uma classificação de Círculos de 4.

Responda às seguintes perguntas e modifique sua classificação inicial de acordo. A classificação inicial mínima é 1

- Seu rato é gregário? Ele tem muitos amigos? Ele faz amigos facilmente?

  Se você respondeu sim a 1 ou mais dessas perguntas, aumente Cirdes em 1. Você não pode escolher as características Amargo ou Cansado.

- Você tem laços fortes com a Guarda? Talvez uma tradição familiar ou aliados dentro da Guarda?

  Em caso afirmativo, aumente Círculos em 1. Seus pais devem estar na Guarda ou seu mentor deve ser da família.

- Seu personagem realizou alguma grande tarefa na Guarda? Ele já tem uma reputação?

  Em caso afirmativo, aumente Círculos em 1.

- Seu personagem tem inimigos poderosos nos Territórios?

  Em caso afirmativo, reduza Cirdes em 1.

- Seu personagem foi condenado por algum crime?

  Em caso afirmativo, reduza Círculos em 1.

- Seu personagem é solitário, durão e tranquilo?

  Em caso afirmativo, reduza Círculos em 1. Você não pode escolher a característica Extrovertido

Como rato de guarda, o personagem de Chris começa com uma classificação de Círculos de 2. Ele não é gregário, mas tem um temperamento fácil (+1). Ele não tem tradição familiar com a Guarda (±0). Ele não quer que seu personagem tenha conquistado nada grandioso ainda (±0). Ele decide que tem um inimigo poderoso - um líder de patrulha de outra patrulha (-1). Ele não foi condenado por um crime (±0), nem é um solitário (±0).

Isso é um total de pontos. Ele começa com uma classificação de Círculos de 2.

TRAÇOS DO RATO

Os traços descrevem as peculiaridades de personalidade e qualidades especiais que todos os ratos de guarda possuem.

A seleção de traços é semelhante à seleção de perícias. Você pode escolher uma variedade de traços ou escolher um ou dois traços várias vezes. Cada vez que você escolhe um traço, você aumenta seu valor. Existem três níveis de traços

O primeiro nível de uma característica concede a você +1D uma vez por sessão em uma situação em que a característica seria útil para a tarefa em questão. O segundo nível concede a você +1D para cada rolagem dessa habilidade quando apropriado para a característica. O terceiro nível de uma característica permite que você role novamente todos os dados falhados (covardes!) de uma rolagem apropriada para a característica uma vez por sessão

Escolha uma qualidade com a qual você nasceu

Todos os jogadores recebem um teste desta lista. Eles podem reforçar a característica da sua cidade natal, se disponível, ou escolher algo novo.

Pata Grande
Amargo
Guarda-costas
Ousado
Corajoso
Calmo
Inteligente
Compassivo
Astuto
Curioso
Ouvido Profundo
Defensor
Determinado
Determinado
Madrugador
Extrovertido
Gordo
Medroso
Destemido
Ardente
Generoso
Gracioso
Honra do Guarda
Inocente
Cansado
Líder
Cauda Longa
Perdido
Natural
Rolamentos
Ágil
Noturno
Pelo Velho
Raciocínio Rápido
Silencioso
Cicatrizado
Olho Afiado
Dente Afiado
Baixo
Cético
Magro
Estóico
Teimoso
Suspeito
Alto
Pensativo
Durão
Senso do Clima
Sábio
Focinho de Lobo
Jovem

Neste ponto, Chris já tem uma boa noção de seu personagem. Ele desenvolveu suas habilidades para ser durão e capaz. Ele não é rico, mas também não é pobre. Ele não conhece muitos ratos e fez alguns inimigos. Agora ele quer escolher uma característica que lhe dê um toque mais suave e inesperado. Ele escolhe Compassivo. Ele escreve isso em sua ficha de personagem e marca o primeiro nível da característica.

Escolha algo que você aprendeu ou herdou dos seus pais

Isto é apenas para Patas Tenderas. Faça um teste desta lista.

Pata Grande
Corajoso
Calmo
Inteligente
Compassivo
Curioso
Ouvido Profundo
Defensor
Determinado
Madrugador
Extrovertido
Medroso
Destemido
Ardente
Generoso
Gracioso
Cauda Longa
Perdido
Natural
Comportamento
Ágil
Raciocínio Rápido
Silencioso
Cicatrizado
Dente Afiado
Baixo
Cético
Magro
Teimoso
Suspeito
Alto
Durão
Focinho de Lobo

Vida na Estrada

Líderes de patrulha e capitães da guarda também podem escolher uma característica que represente um Jesson aprendida durante sua gestão na Guarda. Camundongos da guarda e patas macias não podem fazer esta seleção.

Amargo
Guarda-costas
Corajoso
Calmo
Inteligente
Compassivo
Astuto
Curioso
Defensor
Determinado
Madrugador
Medroso
Destemido
Cansado
Líder
Natural
Robusto
Noturno
PeloVelho
Quieto
Cicatrizado
Olho Afiado
Cético
Magro
Estóico
Pensativo
Durão
Senso de Clima
Sábio

NOME

Escolha um nome para seu personagem.

Nomes Comuns de Camundongos

Masculino	Feminino
Abram	Autumn
Aengus	Aynslle
Algom em	Baeylie
Beagan	Brynn
Brand	Caley
Cale	Clove
Caley	Daewn
Connor	Dalia
Curt	Daye
Faolan	Gale
Finn	Ingrid
Folker	Ivy
Gamlion	Josephine
Garnier	Julyia
Garrow	Kearra
Grahame	Laurel
Gurney	Lilly
Hannidy	Loonis
Henson	Loralai
Jasper	Maren
Joseff	Millicent
Kole	Moira
Laird	Nola
Noelan	Quinn

Nomes Comuns de Camundongos

Masculino	Feminino
Seyth	Rona
Siemon	Rosalee
Sloan	Sayble
Tander	Serra
Thom	Sloan
Thurstan	Sylvia
Trevor	Taryn
Vidar	Tinble
Walmond	Veira

Chris decide chamar seu personagem de Barão. Não está na lista, mas ele gosta do som. E o nome é semelhante em espírito a Saxon.

COR DO PELO

Escolha uma cor de pelo para o seu rato. Marrom é o mais comum, seguido por loiro e cinza. Preto e branco são incomuns e vermelho é raro.

Chris decide que o pelo de Barovi é marrom claro.

PAIS

Você decidiu onde nasceu, o que aprendeu e herdou de seus pais. Agora é hora de nomeá-los. Escolha nomes apropriados e escreva-os em sua ficha de personagem.

Chris chama seus amigos de Mamãe e Papai Twistwood.

ARTESÃO SÊNIOR

Qual é o nome do artesão sênior com quem você foi aprendiz? Nomeie-o agora e anote-o em sua ficha de personagem.

Seu veterano se chama Feris, o Carpinteiro.

MENTOR

Quem foi seu mentor da Guarda? No caso de personagens Tenderpaw, este deve ser um personagem jogador atual, de preferência um líder de patrulha. Caso contrário, o mentor deve ser um rato mais velho. Para outros personagens mais experientes, o mentor deve ser um PNJ ou um personagem jogador com a característica PeloVelho.

O mentor de Barovi é um líder de patrulha chamado Gavin.

Ele frequenta as florestas perto da casa de Baron, Elmoss.

AMIGO

Invente um personagem que seja amigo do seu rato de guarda, alguém que o ajudaria sem hesitar. Escolha um nome para ele, escolha sua profissão ou especialidade e coloque-o em ou perto de uma das cidades no mapa.

Em um esforço para tornar seu personagem ainda mais interessante, Chris decide que o amigo de Baroni é um rato chamado Tuk. Eles cresceram juntos em Elmoss. Baron se juntou à Guarda, enquanto Tuk passou por momentos difíceis e se tornou um bandido. Mesmo assim, Baron nunca culpou seu amigo e ainda tenta permanecer próximo de Kim

INIMIGO

Invente um personagem que seja inimigo do seu rato da guarda. É preferível que o inimigo seja um rato e não outro animal. Escolha um nome para ele, escolha sua profissão ou especialidade e coloque-o em ou perto de uma das cidades no mapa.

Seu inimigo pode ser de antes de seus dias na Guarda ou do seu tempo de serviço. É permitido que os jogadores escolham um inimigo comum

Ao responder às perguntas dos Círculos, Chris pensou que seria legal para o Barão ter um inimigo na Guarda. Ele decide que o Barão entrou em conflito com outro líder de patrulha no início de sua carreira. Uma missão deu errado e agora esses dois ratos não gostam um do outro.

Chris nomeia Kim Paul.

COR DA CAPA

Seu mentor lhe deu sua capa no dia em que você foi formalmente introduzido na Guarda. Qual é a cor e por quê? Que parte da sua personalidade fez seu mentor decidir por essa cor específica?

Os Tenderpaws não começam com uma capa e, portanto, não fazem essa escolha.

Para o Barão, Chris escolhe uma capa dourada. Ele diz ao grupo que seu mentor a escolheu para refletir a essência compassiva do Barão.

PRIMEIRA MISSÃO

Pare e discuta o que está acontecendo no seu jogo antes de prosseguir. Confira a Missão, se necessário, e depois volte a escrever sua Crença, Objetivo e Instinto.

CRENÇA

Escreva uma Crença para seu personagem com base em como ele vê seu papel na Guarda. Uma Crença é uma postura ética ou moral abrangente.

Chris escreve a seguinte Crença para o Barão: "Vou construir um bom nome para a Guarda dos Ratos." Ele baseia essa Crença no lado compassivo de Barovi. Ele sabe que o Barão será chamado

para lutar e caçar, mas talvez ele possa usar seus talentos para demonstrar que a Guarda é uma força do bem

Escrever Crenças é discutido no capítulo Guarda do Rato.

OBJETIVO

Escreva um Objetivo para seu personagem com base na missão que lhe foi atribuída. Um Objetivo é um objetivo que você poderia realizar em um futuro próximo por meio das ações do seu personagem.

Para a missão Entregar a Correspondência, Chris escolhe "Garantirei que nenhum dos meus companheiros de patrulha sofra mal nesta missão" para o Objetivo do Barão.

Escrever Objetivos é discutido no capítulo Guarda do Rato.

INSTINTO

Como seu personagem reage? O que seu rato de guarda foi treinado para fazer? Escreva um Instinto para seu personagem.

Para explorar um pouco da história que ke construiu para seu personagem, Chris escreve o seguinte Instinto: "Antecipar o que o líder da patrulha precisa."

Chris diz ao grupo: "Isso é por dois motivos. Primeiro, o Barão gosta muito do Dain, nosso líder de patrulha. Segundo, o Barão se lembra da desavença entre ele e seu último líder de patrulha. Ele quer tentar resolver isso desta vez."

Instintos de Escrita é discutido no capítulo Guarda do Rato.

EQUIPAMENTO

Qual arma seu rato carrega? As escolhas comuns incluem: escudo, faca, espada, cajado, lança, anzol e linha, alabarda, funda e arco.

Ele tem outras ferramentas ou dispositivos para seu trabalho? Anote sua escolha na ficha de personagem.

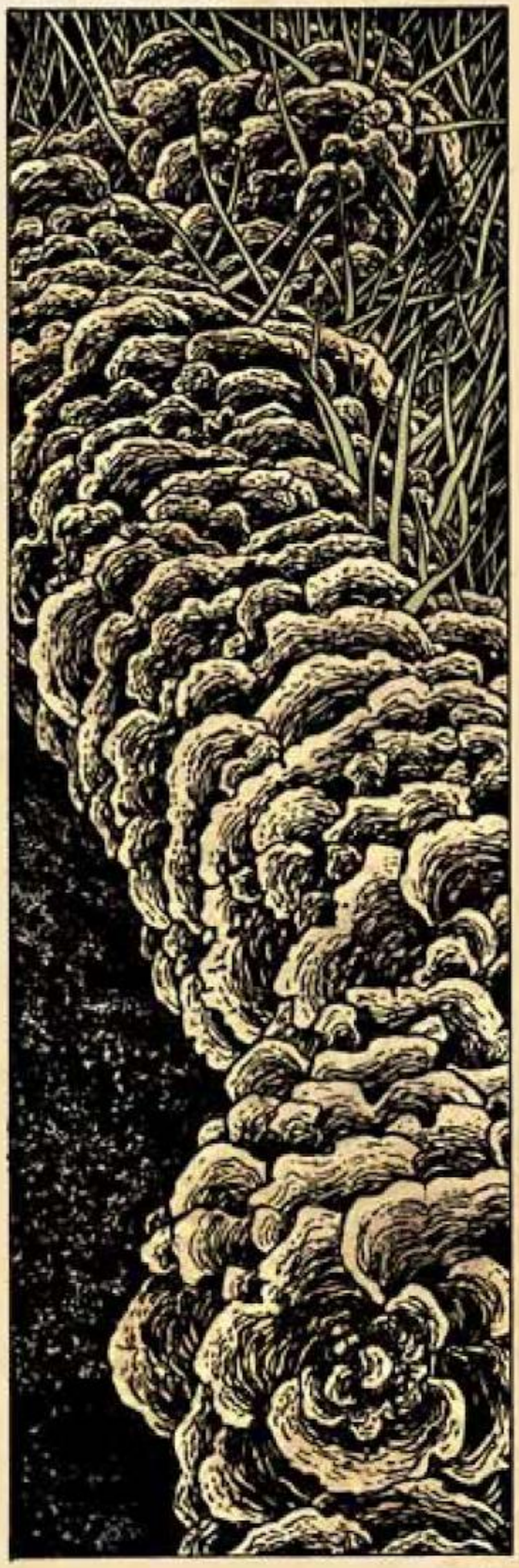
Tentando simplificar, Chris escolhe uma alabarda como arma do Barão e uma faca de trinchar como equipamento adicional. Se ele precisar

qualquer outra coisa, ele fará isso rapidamente usando sua habilidade de Sobrevivencialista.

RECOMPENSAS INICIAIS

Todos os personagens começam o jogo com um ponto de destino e um ponto de persona. Escreva-os na sua ficha de personagem agora.

Chris anota isso em sua ficha de personagem no local apropriado



ÍNDICE

Chave do Índice

CAPÍTULO

Seção

Cabeçalho

Detalhe

+D/-D 13

Recursos 239

24 Perícias 230

HABILIDADES E PERÍCIAS 226

Abikeres Con Niniaç

Habilidades de Ajuda 93

Uma Breve História do Rato

Guarda 16

Objetivo de Realização 51

Alcançando Objetivos 45

Agindo Contra Sua Natureza 233

Agindo de Acordo com Sua Crença 50

Agindo com Sua Natureza 232

Abstração de Ação 105

Ações 104

Tabela de Ação 108

Administrador 193

Administrador 242

Fatores do Administrador 242

Avanço 227

Natureza Avançada 228

Idade 25

Idade 158.273

Alerta 262

Todos Juntos Agora 298

Irritado 123, 128

Conhecimento Animal 222

Animais 61

Disposição de Animais 104

Torção de Astoola 81.279.287

Apiários 141

Apicultor 194

Apicultor 242

Fatores do Apicultor 242

Pombal 182

Aplicando Condições como Porto de um Compromisso 126

Arquivista 194

Arquivista 242

Fatores do Arquivista 243

Argument 98.111

Armadura 119

Armeiro 194

Armeiro 243

Fatores do Armeiro 243

Atribuir uma Missão 56

Atribuir Missão 80.278

Ataque 106

Temporadas de Ataque 148

Ave 118

Texugo 206

Badger Nature 8 207

Texugo Werpons 207

Padeiro 195

Padeiro 243

Fatores do Padeiro 243

Bandido 195

Barkstone 172

Pedra Furada 299

Rato-barqueiro 195

Barão 284

Coruja-barrada Motor 7 216

Armadura de Óleo Barrado 216

Mensagem 207

Desenvolvimento de Motura 207

Castor 207

Bravo Motor 7 207

Abelha Motor 2 206

Abelhas 206

Besouro Motor 3 206

Abelhadas 206

Besouro Wrangler 195

Sorte de Principiante 95

Nos Bastidores 133

Crença 29.42.311

Bela está 272

Benefícios da Promoção 165

Pata Grande 262

Resultados Vinculantes 117

Pássaro 207

Pássaro Motores 208

Amargo 262

Urso-negro 208

Urso-negro Maduro 12 208

Urso-negro Wespons 208

Rocha Negra 182

Envolto em Ciência! 236

Blizzard 153

Gaio-azul 208

Blue Joy Nature 5 208

Barqueiro 244

Fatores do Artesão de Barcos 244

Rato-barqueiro 195

Guarda-costas 262

Negrito 262

Regra de Arrombamento 78

Arco 118

Espinhos e Amoras 170

Corajoso 262

Rompendo Laços 88

Brack Tie: Ganha 2 Cheques 260

Cervejeiro 195

Cervejeiro 244

Fatores do Cervejeiro 244

Áreas de Pincel e Áreas de Floresta 146

Barild de Um

Conflito para o Próximo 99

Construindo 146

Sapo-Touro 208

Sapo-Touro Motoristas 208

Calma 263

Calor 182

Cônego 14

Só Posso Carregar Até Certo Ponto 35

Carpinteiro 196

Carpinteiro 245

Fatores do Carpinteiro 245

Cartógrafo 196

Cartógrafo 245

Fatores do Cartógrafo 245

Índice

Desafie a Patrulha com Clima, Natureza Selvagem, Animais e Ratos 64
Desafiando Crenças 43
Metas Desafiadoras 46
Instintos Desafiadores 48
Mudar ou Elevar um Trono 161
Escolher ou Remover um Trono 161
Mudanças nos Desafios 43
Escolher Frias Pressas 47
Mudança de Estações 136
Fichas de Personagem 78
Carregar uma Característica: 3 Testes 261
Charlatão 196
Perseguição 98.111
Testes e Testes 73
Esquilo 208
Motores de Esquilo 209
Escolha uma qualidade com a qual você nasceu com 308
Escolha algo com que você aprendido ou herdado de seus pais 308
Escolha seu Werpoo »
Escolhendo Habilidades 300
Escolhendo Modelos 272
Círculos 32
Círculos 239
Círculos e Testes de PNJ 241
Fatores de Círculos 240
Sucesso dos Círculos 240
Movimento dos Círculos - A Inimizade Cláusula 240
Conceitos dos Características de Cidade 257
Limpar a Ficha 228
Claro e Frio 153
Claro e Usado 138
Esclarecendo Confusões 132
Esperto 263
Cor do Manto 29.311
Cor da Capa 273
Costa 172
Raio Frio 148
Sopa Fria 154
Aroma Combinado 121
Quadrinhos (Guarda Rato) 14
Estrutura de Comando 121
Nomes Comuns de Rato 309
Comunicação e Cultura 222
Compassivo 263
Completa Cada Pontos Fortes do Outro 101
Obstáculos Complexos 68
Obstáculos Complexos 92
Compromisso 115
Compromisso: Perdeu Cerca de Metade 116
Conceito 298
Condições 35, 123
Condições e Estações 125
Condições em um Compromisso 118
Condições em um Conflito 125
Condições em Disposição 125
Condições de Falha 125
Condições de Sucesso Não
Objetivos de Conflito 102
Conflitos 68
Conflitos 96
Conflitos Rendem um Teste por Habilidade ou Perícia 228
Contatos 34
Jogos Continuados 55
Continuando os Aventura 83.281.288.296
Controle 10
Cozinhar 196
Cozinhado 245
Fatores de Cozinha 245
Copperwood 174
Copperwood 299
Coiote 209
Movimento do Coiote 4 209
Movimento do Coiote 209
Carregado 209
Motor do Crob 4 209
Armas do Caranguejo 209
Criando o seu próprio 184
Movimento do Criquete 2 206
Grilos 206
Corvo 210
Morteiro Corvo 7 210
Armas do Corvo 210
Astúcia 263
Curioso 263
Direto ao Ponto 122
Dain 282
Urze Escura 189
Urze Escura e a Terra Selvagem 189
Águas Escuras 183
Morte e Cheques 79
Morte e Compromissos 130
Morte e Matança 130
Enganador 245
Fatores Enganadores 245
Cuidado Profundo 263
Veado 210
Veado Motare 7 210
Veado Wespons 210
Defender 106
Defensor 263
Entregando Correspondência 20
Entregar a Correspondência 286
Entregar o Personagem do Shopping Modelos 282
MORADORES DO RATO
TERRITÓRIOS Não
Esgotando a Natureza 233
Recursos Esgotados 238
Descreva Sua Ação 87
Criando uma Missão 60
Criando uma Missão 81.279
Destruição 294
Determinado 263
Determinar o Tipo de Conflito 98
Dados 12
Truques Sujos 122
Rolagem de Disposição 229
Doação 183
Notare com Dobro 234
Impulsionado 264
Seca e Fome 186
Secas 144
Deveres 57
Deveres do Guarda Rato 20
Madrugador 264
Ganhando Pontos de Destino 50
Ganhando Pontos de Personagem 51
Ganhando Recompensas 37
Ganhando Recompensas 49
Elementos de uma Habilidade 241
Elementos de uma Característica 256
Musgo 175
Musgo 299
Embodiment 52
Carregamentos de Emergência 157
Encerrando o Turno de Mestre de Jogo 71
Fim da Sessão 83.281
Fim da Sessão 77
Inimigos para Amigos, Amigos para Inimigos 241
Inimigo 311
Inimigo ou Rival 27
Epidemia 186
Escolta 157
Escolta 20
Escolta 152
Evidência 120
Exemplo de Rato Guarda 23
Missões Estendidas e Turas Curtas 72
Extrovertido 264
Fatorando Obstáculos 231
Testes Reprovados A
Fracasso 68
Falha no Turno dos Jogadores 75
Estações 148
Animais de Outono 150
Celebrações de Outono 152
Sucesso de Estações 150
Clima de Outono (5) 148
Natureza Selvagem de Outono 150
Estados 264
Destino 36
Medroso 264
Destemido 264
Paint 107
Furão 205
Motores Perdidos 205
Ardente 264
Right 98.111
Guerreiro 246
Fatores de Guerreiro 246
Armas de Luta 117
Muito Legal para Combatendo Conflitos 102
Encontre o Vendedor de Grãos 278
Encontre o Vendedor de Grãos Modelos de Personagem 274
Concluído! 166
Pessoa Arst e Taxird 10
Primeira Missão 57
Primeira Missão 311
Primeira Sessão 55
Five Traits Max 162
Inovação Inimigos 144
Flintrust 183
Esquilo Voador 210
Esquilo Voador Maduro 6 211
Armas do Esquilo Voador 211
Forrageador 197
Floresta 168
PREFÁCIO 5
Forme Sua Patrulha 55
Forme Sua Patrulha 80.278
Identidades 122
Rato de Libra 82.279
Nomes 211
Variola Motora 7 211
Raposa Werpens 211
Teste Gratuito 260
Amigo 27.310
Sapo 211
Sapo Motora 4 211
Geada 150
Gelado 183
Realizando Crenças 43

Run Once!
Não Vamos Fazer Isso de Novo 90
Cor do Pelo 25.310
Cor do Pelo 273
Missões Adicionais 57
Coletar 80.278
Coletando 54
Equipamento 34.312
Equipamento 273
Equipamento Contra Obstáculos 93
Equipamento para Conflitos 117
Generoso 264
Começando 8
Gilpledge 183
Vidraceiro 197
Vidraceiro 246
Fatores de Vidraceiro 246
CM Anota Crenças, Instintos e Relacionamentos 55
CM Anota Metas 59
Papel do CM no Turno dos Jogadores 76
Lado do OM 101
Vez do Mestre 66
Vez do Mestre 81.279.286.293
Objetivo 30.44.312
Objetivos 272
Indo Contra Your lastlocts 48
Ganso 211
Motor de Ganso & 211
Vamos, Disposição da Equipe! 113
Gracioso 264
Pedalador Gratia 82.280
Coruja-orelhuda 212
Coruja-orelhuda Motora & 212
Coruja-orelhuda Armas 212
Cobra-verde 212
Coruja-orelhuda Motora & 212
Esquilo-terrestre 213
Esquilo-terrestre Notare 5 213
Honra do Guarda 265
Cath do Guarda 19
Negócios da Guarda 152
Capitão da Guarda 192
Capitães da Guarda 58
Círculos de Guarda 306
Comandantes de Guarda 192
Rato de Guarda 193
Rato de Guarda para Patrulhar a Guarda 163
Patente de Guarda 29.298
Recursos da Guarda 306
Gwendolyn 57
Gwendolyn 192
Pechincha 246
Fatores de Pechincha 246
Alabarda 118
Trabalhador(a) 265
Lebre 213
Motor de Olho & 213
Armas de Olho 213
Harold, o Cervejeiro 295
Colheita 152
Colhedor(a) 197
Colhedor(a) 246
Fatores do Colhedor 247
Falcão 213
Hawk Nature 7 213
Armas Hovik 213
Curandeiro 198
Curandeiro 247
Fatores de Curandeiro 247
Saúde 31
Saúde 236
Obstáculos de Saúde 237
Saudável 123
Ondas de Calor 144
Heavy Armor e
Hermit 198
Herói na Frente 122
Garça 214
Garça Mortare 7 214
Armas da Garça 214
Lar 25
Vantagem da Cidade Natal 237.239
Gancho e Viva 118
Como Posso Ajudar? 93
Como você convence as pessoas de que você está certo? 301
Quão Fortemente Você Acredita? 62
Quão Urgente É o Seu Objetivo? 63
Quão Vulnerável É o Seu Instinto? 63
Como Jogamos 64
Faminto e Sedento 123, 127
Caçador 198
Caçador 247
Fatores de Caça 247
Caçando Predadores 21
Hart: Testes de Orelhas 2 260
Eu Sou Sábio 92
Gelo 154
Temperatura do Gelo 154
Impedir: Teste de Orelhas 1 260
Independente 265
Teste Independente 5 87
Habilidades Inerentes 30
Ferido 124, 128
Inocente 265
Inquisitivo(a) 265
Insetista 248
Fatores do Insetista 248
Instinto 30.47.312
Instintos 273
Instrutor 248
Fatores do Instrutor 248
Indução ou Enganação 120
Invocando as Aspecto Negativo 259
Ironwood 183
É O QUE CONSEGUIMOS 41
TUDO GIRA SOBRE ISSO 7
Ivydale 176
Ivydale 299
Jaded 266
Journey 98.112
Mantendo Recompensas 79
Kenzie 38.274
Kenzie, Saxon e Lieam 37
Kestrel 214
Kestrel Nature 6 214
Kestrel Weapons 214
Killdeer 214
Killdeer Motane 6 214
Knife 118
Kyle 290
Trabalhador 198
Trabalhador 249
Fatores do Trabalhador 249
Lagos e Lagoas 168
Líder 266
Cobertura de Folhas 170
Aprendendo uma Nova Habilidade 229
Cidades Menos Conhecidas e Assentamentos 182
Lester 295
Nível Característica 257
Caracteristica Nível 2 258
Caracteristica Nível 3 258
Lieam 40.277
Experiência de Vida 300
Vida na Estrada 308
Armadura Leve 119
Limites da Ratidade 130
Pequeno S 13
Gado 206
Lobato ou Mitos escapam inteligentes 122
Lockhaven 18
Lockhaven 177
Lockhaven 300
Cauda Longa 266
Loremouse 249
Fatores do Loremouse 249
Perder um Personagem 78
Perder um Personagem 131
Perder um Conflito 114
Perder um Jogador 79
Perdidos 266
Entrega Mori 142
Mantendo a Fronteira do Odor 21
Compromisso Maior 116
Cidades Principais 172
Criando Laços 88
Maneuver 107
Mapleharbor 183
Maps 122
Margem de Falha 14
Margem de Sucesso 14
Marten 205
Marten Nature 6 205
Disputas de Meditação 21
Memoriais 165
Mentor 27.310
Mentor Durante o Jogo 28
Mercador 199
Mensagem Correndo 157
Ratos 61
Ratos Obstáculo 286
Ratos dos Territórios 193
Tropas dos Ratos 287
Militarista 249
Militarista e Cientista 223
Fatores Militaristas 249
Armas Militares 121
Cobra-do-leite 214
Coruja-orelhuda Motora 7 215
Armas de Coruja-do-leite 215
Miller 199
Miller 250
Fatores de Miller 250
Vison 205
Honra do Guarda 6 205
Comprometimento Menor 5 116
Srta. Renadora 295
Sessão Missinga 78
MISSÃO 53
Objetivos da Missão 45
Missões 56
Missões e Estações 136
Tipos de Confiança Moang 99
Modificadores de Disposição 104
Alce 215
Alce Maduro 12 215
Armas de Alce 215
Morter-Colheita 152
Idade e Habilidade do Rato 298

Índice

GUARDA-RATOS É
Sábios do Guarda-Ratos 304
Natureza do Rato 299
Características do Rato 307
Movendo-se de
Obstáculo para Obstáculo 69
Lama 169
Múltiplos Personagens s
em uma Equipe 113
Múltiplas Condições 129
Múltiplas Equipes,
Ações Múltiplas 114
Força 199
Mestre 147
MVP 51
Nome 25.309
Nome 273
Nathaniel 291
Orientações Naturais 266
Naturalista 199
Ordem Natural 223
Escala de Ordem Natural 224
Natureza 30
Natureza 232
Natureza 0, Natureza 7 234
Motor 7 235
Fatores de Busca da Natureza 235
Motores Mentais em Rotting 235
Motor Tonificado para 234
Negociação 98, 111
Novos Objetivos 97
Novos Instintos 99
Nova Tropa 160
Saboreando 215
Guarda de Patrulha 3 215
Armas Nevit 215
Agil 266
Sem Testes de Conversão 328
Noturno 267
Não os Ovos! 294
Sem Doninhas 87
Números e Classificações 33
Obstáculos ou Testes 229
Obstáculos 67
Obstáculos 85
Obstáculos para
Espinhos e Thoras 170
Obstáculos para
Lagos e Lagoas 168
Obstáculos para Colunas de Fumaça 170
Obstáculos para Mad 170
Obstáculos para Terreno Aberto 172
Obstáculos para Terreno Rochoso 170
Obstáculos para Streams 169
Obstáculos para Subarbo 169
Obstáculos para Toll Gross 169
Obstáculos para a Costa 172
Obstáculos para a Floresta 168
Oldfur 267
Ore-o-o-Ore 100
Um Jogador e o Mestre 74
Mente Aberta 267
Campo Aberto 172
Orador 250
Fatores do Orador 250
Outros Tipos de Conflito 99.112
Papéis de Outros Jogadores
Durante o Turno dos Jogadores 77
Lontra 216
Motor de Lontra 7 216
Superando o Clima,
Natureza Selvagem,
Animais e Ratos 66
Coruja 216
Prots —
Pais 25.310
Pais, Mentor, Artesão Sênior,
Inimigo e Amigo 273
Pais Durante a Brincadeira 36
Participantes 100
Passar e Fracassar em Conflitos 117
Testes Passados 90
Fazendo os Cheques 74
Colocando os Holofotes 11
Desbravador 250
Fatores do Desbravador 251
Desbravando e Limpando o Caminho 20
Patrulha 22
Guarda de Patrulha 193
Guarda de Patrulha para Líder de Patrulha 143
Líder de Patrulha 193
Sentidos de Patrulha 58
Líder de Patrulha para Capitão Guia 164
Patrulhando 20
Rocha de Sabre 183
Mascote 199
Desempenho 10
Persona 37
Persuasor 251
Fatores de Persuasão 251
Escolha uma área na qual você esteja
naturalmente talentoso. 301
Provocando Brigas e Outras Coisas
no Turno dos Jogadores 75
Escolha Dois Obstáculos 61
Cobra de Pinheiro 216
Pine Snake Nature 7 216
Armas Pine Snake 216
Plotting 142
Papel dos Jogadores
no Turno do Mestre 70
Turno dos Jogadores 72
Turno dos Jogadores 63.281.288.296
Sugestões dos Jogadores 82.279
Jogador Versus Jogador
o Tarô do GVI 71
Jogando Agonista Belief 51
Jogando no último 50
Crenças do Jogo 43
Jogando Objetivos 45
Ser Legal
e Negociar Objetivos 75
Jogue os Relacionamentos
e Corações 76
Político 199
Porco-espinho 216
Porco-espinho Maduro 6 216
Arma de Porco-espinho 217
Porto Sumagre 179
Porto Sumagre 300
Oleiro 200
Oleiro 251
Fatores do Oleiro 251
Poder de uma Temporada 136
Prática 158
Apresentado com um Obstáculo 86
Pressão Alta 67
Problemas nos Territórios 185
Procedimento para Conflitos 97
Prólogo 56
Prólogo 80.278
Promessas 120
Promoção 162
Avise os Jogadores
com as Regras 76
Devidamente Equipado 121
Quentin 283
Perspicaz 267
Atenção 267
Guaxinim 217
Guaxinim Maduro 6 217
Armas de Raccoon 217
Faixa de Dificuldade 231
Classificação D 124
Racional 267
Corvo 217
Raven Nature 6 217
Raven Weapons 217
Rebelião 187
Reconstruindo 142
Traço de Recarga:
2 ou 4 Testes 261
Recuperar 74
Recuperando a Natureza 233
Recuperar Rapidamente: 2 Testes 261
Recuperação 126
Ajuda de Recuperação 95
Ordem de Recuperação 127
RECRUTAMENTO 297
REFERÊNCIA 320
Referências 9
Reflexão 160
Atualizar a Borda do Socal 152
Reagrupar, Reequipar 74
Repetir a Si Mesmo 120
Reabastecer Estoques 142
Resgate 157
Operações de Resgate 142
Resgatando Ratos 21
RESOLUÇÃO 85
Recursos 33
Recursos 237
Fatores de Recursos 238
Recursos Obstáculos 237
Descanso e Recuperação 158
Remixagem 164
Retorno a Lockhaven 158
Recompensas 36
Recompensas por Objetivos,
Crenças e Instintos 77
Recompensas por Crenças para o Lado 122
Rival 294
O Rio Está Subindo 62
Robin 285
Terreno Rochoso 170
Interpretação 90, 120
Interpretação 9
Rolagens e Testes 10
Rootwallow 183
Folha Pesagem 183
Sable 205
Motor Sólido 7 206
Armas Sólidas 206
Sadie 23.276
Salamandra 217
Salamander Nature 3 217
Missão de Exemplo 80
NPCs de Missão de Exemplo 288.295
Obstáculos de Missão de Exemplo 286
Obstáculos de Missão de Exemplo 290
MISSÕES DE EXEMPLO 271
Reviravoltas de Missão de Exemplo 287.294
Pedreira de Areia 183
Saxão 39.275
Cicatrizado 267
Borda de Odor 141

Fronteiras de perfume 190
Cientista 200
Cientista 252
Fatores Científicos 252
Escoteiro 252
Fatores Escoteiros 252
Temporada 56
Sessões sazonais 72
Clima sazonal 136
Disposição da temporada 104
ESTAÇÕES 135
Escala das Estações 136
Artesão Sênior 26.310
Artesãos Seniores Durante a Peça 27
Seniority 58
Definido em Pedra 273
Definindo Obstáculos 86
Exércitos de Colonização 184
Governos de assentamento 184
Recursos de liquidação 184
Assentamentos e a Guarda 184
Toca de Xisto 179
Toca de Xisto 300
Olho Aguçado 267
Dente afiado 268
Folhas de papel 12
Escudo 118
Pedra Costeira 183
Curto 268
Escassez 185
Picanço 217
Shrike Moture 6 218
Armas de Picanço 218
Doente 124, 129
Obstáculos Simples 67
Ficar de fora e conflito 101
Dado de seis lados 12
Cético 268
Avaliações de habilidade e sabedoria 273
Fatores de habilidade 231
Habilidades 33
Habilidades e sabedoria ajudam habilidades e
Sábios 94
Skink 218
Skink Moture 4 218
Armas Skiak 218
Magrelo 268
Jaritataca 218
Tubarão Maduro 6 218
Armas de tubarão 218
Sling 118
Sloan 292
Smith 201
Smith 253
Fatores de Smith 253
Cobra 219
Soobe-Moture 7 82.280
Sooke Motor 6 219
Armas Sooke 219
Tartaruga agarradora 219
Tartaruga farejadora Notare 8219 ,295
Caçando Armas de Tartaruga 219.296
Neve 153
Cobertura de neve 154
Soldado 200
Lança 119
Rosol Wees específico 305
Mouse específico sábio 305
Sábios específicos de Torin 305
Discurso 98.112
Gastando pontos pessoais
em testes castrilados Cam
Gastando verificações de características 260
Primavera 138
Animais da Primavera 141
Celebrações da Primavera 142
Deveres e tarefas da primavera 141
Estrepitar Primavera 138
Fluxo de primavera 138
Tempestade de Primavera 138
Clima de primavera (6) 138
Motores de Primavera 141
Sprucetuck 180
Aberto vermelho 300
Staff 119
Sessão Padrão 72
Toupeira-nariz-de-estrela 219
Toupeira-estrela madura 6 219
Armas de toupeira com nariz de estrela 219
Iniciando um conflito 96
Disposição inicial 103
Iniciando recompensas 313
Classificações iniciais de habilidades 300
Fique amado 76
Patas Firmes 269
Estóico 269
Pedreiro 201
Pedreiro 253
Fatores de pedreiro 253
Estratégia 122
Fluxos 169
Estrutura do jogo 12
Estrutura do Livro 8
Teimoso 269
Sucesso 68
Sucessos 13
Sucessos e covardes 12
Verão 143
Animais de verão 146
Celebrações de verão 147
Deveres e tarefas de verão 146
Summer Rain 143
Clima de verão (4) 143
Deserto de verão 144
Suprimentos 241
Suprimentos e Annaat em 121
Render 117
Sobrevivencialista 254
Fatores Sobrevivencialistas 254
Suspeito 269
Pântanos 169
Espada 119
Conversa de mesa 11
Para discussões sobre Chotter 87
Revezando 11
Alto 269
Grama alta 169
Cartagem 303
Cobertura Motriz 37
Aproveitando sua natureza 234
Tostando Motare 233
Professor 201
Equipe Tótica 113
Trabalho em equipe 93
Conflitos de trabalho em equipe 102
Ajustes de modelo 272
Pata macia 193
Tenderpovi para Guardmouse 162
Termos 14
Círculos de teste 33
Círculos de teste 239
Testes 86
Testes na vez dos jogadores:
Eu verifico 261
TERRITÓRIOS 167
Thom 289
Considerado 270
Ameaçar relacionamentos 63
Tempestades 143
Rolinhos Tiedharber 89
Laços e Avanço 229
Tempo, clima
e fatores noturnos 232
Cansado 123, 128
Sapo 220
Tood Maduro f 220
Armas Tood 220
Para ser um herói 62
Difícil 270
Capitão da cidade 201
Trilha em chamas 20
Traits 34
TRATOS 256
Características e verificações
na vez dos jogadores 75
Troits para o Taro do GM 71
Acompanhantes de Recuperação 147
Viagem 146
Problemas em Grasslake 293
Problemas em Grasslake
Modelos de personagens 289
Abutre de Turquia 220
Um dia de cabeça vermelha Notare 7 220
Tartaruga 220
Tartaruga 293
Tartaruga Motave S 220
Tartaruga Werpons 220
Torções Ess
Reviravoltas, Condições e
Recuperação 129
Teistas na Vez dos Jogadores 75
Dois líderes de patrulha
em uma patrulha 298
Dois tipos de testes 87
Amarrando um conflito 115
Assentamentos não detalhados 184
Negócios inacabados 165
Histórias não planejadas 11
Excepcionalmente frio 140, 148
Verme fora de época 140, 148, 154
Usando instintos 48
Usando Motare para Disposição 104
Usando este livro 8
Usando Traços Contra Você Mesmo 259
Usando Traços para Ajudar a Si Mesmo 257
Vernalstar 142
Versus testes 88
Recuperação muito limitada 67
Força dos Ratos 58
Andarilho 201
Trabalho 99.112
Guerra 188
Mão Warorond 143
Guerra com Astrais 223
Wer por comprimento e intervalos 117
Arma de Escolha 35
Armas de inteligência 120
Aliados Doninhas 205
Capitão Doninha 204
Doninha Natureza 203
Doninha Soberana 204
Camponês Doninha Conscrito 203
Soldado Doninha 203
Doninha Espiã 204
Senhor do Túnel Doninha 204
Doninhas 203

Índice

Clima 60
Senso do Clima 270
Reviravolta no Clima 287
Observador do Clima 254
Fatores do Observador do Clima 254
Observação do Clima 21
Tecelão 201
Tecelão 255
Fatores do Tecelão 255
Qual é a sua especialidade? 303
Sobre o que você tem conhecimento específico? 303
O que seu mentor enfatizou no treinamento? 302
Que tipo de experiência você tem na Guarda? 302
Qual era o seu ofício dos seus pais? 301
Quando a Morte Está em Jogo? 102
Onde Você Nasceu? 299
Qual Habilidade Eu Uso? 111
Porquinho Apito 220
Natureza do Porquinho Apito 5 221
Quem Lidera as Missões? 58
Quem Faz o Teste? 87
Animais Selvagens 206
Região Selvagem 190
Região Selvagem 60
Região Selvagem 167
Obstáculo na Região Selvagem 286
Vontade 31
Vontade 236
Obstáculos na Região 236
Windselm 183
Improviso 232
Vencendo um Conflito 114
Inverno 153
Animais do Inverno 156
Celebrações de Inverno 157
Deveres de Inverno 157
Sessão de Inverno 158
Clima de Inverno (7) 153
Região Selvagem do Inverno 154
Sábio 270
Sábios 33
Sábios 255
Sábios e Ajuda 94
Fatores Sábios 255
Sábios Tornam Você Sábio 92
Com quem você foi aprendiz da Guarda? Qual era o ofício de rato? 301
Lobo 221
Focinho de Lobo 270
Wolfepointe 183
Natureza do Lobo 10 221
Armas do Lobo 221
Wolverine 221
Natureza do Wolverine 9 221
Armas do Wolverine 221
Pica-pau 222
Natureza do Pica-pau 5 222
Armas do Pica-pau 222
Trabalho 146
Cavalo de Carga 52
Trabalhando em Direção a um Objetivo 50
Escreva Objetivos Diferentes 59
Escreva os Objetivos da Sessão 59
Escreva os Objetivos da Sessão 81
Escreva os Objetivos da Sessão 278
Escrevendo Crenças 42
Escrevendo Objetivos 44
Escrevendo Instintos 48
Jovem 270
Jovem Senhorita 295
Você Colhe o Que Planta 94
Yulefrost 157

REFERÊNCIA

Mouse Guard: Outono de 1152, David Petersen, Archaia Studios Press.

Mouse Guard: Inverno de 1152, David Petersen, Archaia Studios Press.

O Sistema de RPG de Fantasia The Burning Wheel, Luke Crane, Burning Wheel HQ

O Queimador de Personagens, Luke Crane, Burning Wheel HQ

O Queimador de Monstros, Luke Crane, Burning Wheel HQ

Burning Empires, Luke Crane e Christopher Moeller, Burning Wheel HQ

Guia de Campo de Mamiferos de Michigan, Stan Tekiela, Adventure Publications.

Guia de Campo de Aves de Michigan, Stan Tekiela, Adventure Publications.

Guia de Campo de Répteis e Anfíbios de Michigan, Stan Tekiela, Adventure Publications.

Além de amplo uso de wikipedia.org.

COLOPHON

Este livro foi criado em um Macintosh G4 1.5 GHz com processador duplo usando o Adobe Creative Suite, especificamente o InDesign CS 2. As fontes Tiepolo, Caliban, RINGBEARER e Hobby Horse são usadas em todo o livro